

ИГРОМАНИЯ

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

GOTHIC 3

В РАЗРАБОТКЕ

BATTLEFIELD 2142

CAESAR 4

LEGO STAR WARS 2

F.E.A.R.: EXTRACTION POINT

ПРЯМАЯ РЕЧЬ

DISCIPLES 3

ВЕРДИКТ

THE SHIP

PREY

CIVILIZATION 4: WARLORDS

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

DEFCON

ОДИССЕЯ КАПИТАНА БЛАДА

НА DVD

СДЕЛАНО В «ИГРОМАНИИ»

КАМПАНИЯ ДЛЯ **AGE OF EMPIRES 3**
АМЕРИКАНСКАЯ РЕВОЛЮЦИЯ

МОДИФИКАЦИЯ ДЛЯ
THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION
ПОВЕЛИТЕЛЬ БУРЬ

ЛУЧШЕ ОФИЦИАЛЬНОГО АДДОНА!

CIVILIZATION 4: SEVO

GTA: SAN ANDREAS — COPLAND
НОВЫЙ МИР

SWAT 4: SHERIFF'S SPECIAL FORCES REALISM
ЕЩЕ БОЛЬШЕ РЕАЛИЗМА

ВИДЕОМАНИЯ ВИДЕОНОВОСТИ • MASS EFFECT ИГРОСТРОЙ ИЗУЧАЕМ РЕДАКТОР TITAN QUEST • ВСКРЫВАЕМ NEED FOR SPEED: MOST WANTED
ИГРА В ОНЛАЙНЕ МОДЫ WORLD OF WARCRAFT • AUTO ASSAULT ИГРОМАНИЯ: SPECIAL ХЕНТАЙ-ИГРЫ — ДОСТУПНО И ВСЕРЬЕЗ • КНИГИ ПО
МОТИВАМ WARCRAFT И DIABLO РУКОВОДСТВА, ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТИКА CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS • DREAMFALL: THE LONGEST
JOURNEY • HALF-LIFE 2: EPISODE ONE • RISE OF NATIONS: RISE OF LEGENDS • SIN EPISODES: EMERGENCE • SPELLFORCE 2: SHADOW WARS • THE ELDER SCROLLS 4:
OBLIVION • TOM CLANCY'S GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER • ЗВЕЗДНЫЕ ВОЛКИ 2

HEROES OF MIGHT AND MAGIC



ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ: ТЕСТИРОВАНИЕ КУЛЕРОВ ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ: ЭЛЕКТРОННЫЕ СЛОВАРИ И ПЕРЕВОДЧИКИ

**КРУПНЕЙШИЙ
КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ
ЖУРНАЛ В РОССИИ**



ВИДЕО
DVD
на
ИГРЫ
ПОСЛЕДНЕЙ
ВЕЛИКОЙ
3D

НОВАЯ
АРИФМЕТИКА!
2x2=17ГБ
ДВА ДВУХСЛОЙНЫХ DVD

СВЫШЕ
**350
МГР**
В КОМПЛЕКТЕ НА 2 DVD

А ЧАСТЬ ТИРАЖА С 1 DVD

СВЫШЕ
17ГБ
НА 2 ДВУХСЛОЙНЫХ
DVD

МЕСТА НА ЖЁСТКОМ ДИСКЕ НИКОГДА НЕ БЫВАЕТ СЛИШКОМ МНОГО



Музыка Фото Видео Игры

Жёсткие диски WD справятся с любой из этих задач.

Сколько поместится на ёмком жестком диске WD?

	320 ГБ	500 ГБ
Цифровых фотографий	6400	10000
Цифровой музыки	128 ч.	200 ч.
Видеоматериалов	13 ч.	20 ч.
Современных игр	26	46
Программ	32	50
Общая ёмкость	318 ГБ	498 ГБ



WD NetCenter™



WD Caviar



PUT YOUR LIFE ON IT.™

Подробная информация о жестких дисках WD и корпорации Western Digital находится на официальном сайте www.wdc.com
Внешние накопители на жестких дисках подлежат обязательной сертификации.
Выдан сертификат соответствия РОСС US.ME91.B00563

ASUS рекомендует Windows® XP Professional



ASUS S6 в кожаном исполнении Теплое прикосновение к технологиям

ASUS S6 создан на базе Технологии Intel® Centrino® Duo для мобильных ПК

Теплое прикосновение к технологиям – ASUS S6 в кожаном исполнении

Ноутбук S6, с покрытием из натуральной кожи, элегантным дизайном деталей и высокопроизводительным двухъядерным процессором, станет Вашим незаменимым бизнес-партнером и привнесет в Вашу жизнь стиль и изящество. Уникальный дизайн и несомненное качество превращает ASUS S6 в решение, созданное специально для Вас.

www.asus.ru



Светло-коричневый

Темно-коричневый

- Технология Intel® Centrino® Duo для мобильных ПК
 - Intel® Core™ Duo Processor L2300/L2400
 - Intel® 945 GM Chipset
 - Intel® PRO/Wireless 3945BG Network Connection
- Microsoft® Windows® XP
 - Home
 - Professional
- DDRII 533 МГц до 1536 Мб
- 11,1" WXGA Color Shine/Crystal Shine LCD, ASUS Splendid, Video Intelligent Engine
- HDD 60/80/100/120/160 Гб
- 10/100/1000, 802 b/g, Bluetooth™ V2.0+EDR

Удостоен награды
«Winner of reddot design 2006»



Ручная гравировка
торцов шарнира



Роскошный дизайн кнопки
включения и индикаторов



Уникальное
кожаное покрытие



Стильная
серебристая клавиатура

Всемирная гарантия 2 года

Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999

ASUS
Rock Solid • Heart Touching

Москва: Портис (495) 415-44-10, Артрон (495) 789-85-80, Аваком-М (495) 784-67-36, Белый Ветер - ЦИФРОВОЙ (495) 730-30-30, ION (495) 5-444-333, NEXUS (495) 928-23-67, Tenfold Group (495) 545-32-71, OLDI (495) 105-07-00, ПИРИТ (495) 974-32-10, Polaris (495) 755-55-57, Респект (495) 177-40-77, Санрайз (495) 542-80-70, СтартМастер (495) 785-85-55, ТФК (495) 518-83-58, Умные машины (495) 780-00-41, Ф-Центр (495) 105-64-47, Неоторг (495) 223-23-23, Санкт-Петербург: Alpha (812) 320-80-70, Кей (812) 331-24-77, Микробит (812) 333-44-44, Компьютерный мир (812) 333-00-33, СТР Компьютерс (812) 542-45-51, Барнаул: С-Trade (3852) 38-10-00, Воронеж: РЕТ (4732) 77-93-39, Екатеринбург: Клоос (343) 216-17-00, Краснодар: Владос (8612) 62-33-73, Санрайз (8612) 640-066, Красноярск: Борпас СБ (3912) 58-09-52, Новосибирск: НЭТА (3832) 16-33-11, Техносити (3832) 125-333, Ростов-на-Дону: Центр-Дон (8632) 698-668, Санрайз (863) 240-11-77, Иманго (863) 232-47-18, Поиск (863) 250-13-00, Самара: Прагма (8462) 701-701, Санрайз (846) 241-67-53, Томск: Интант (3822) 41-55-32, Тюмень: AD Systems (3452) 22-35-33, Челябинск: Comservis (351) 264-91-91, Японская электроника (3512) 247-47-47, Уфа: Кламас (3472) 912-112, Форте ВД (3472) 600-000.

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino logo, Core Inside, Intel, Intel Core, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel SpeedStep, Intel Vii, Intel Xeon, Itanium, Itanium Inside, Pentium and Pentium Inside are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.

ИГРОМАНИЯ

Привет!

Итак, друзья, то, о чем так долго твердили большевики и все им сочувствующие, так свершилось. Начиная с этого номера тираж нашего Интернационального Игрового Издания «Игромания» (ИИИИ) частично комплектуется двумя двухслойными DVD.

Чем в первую очередь появление второго двухслойника грозит ИИИИ? Во-первых, тем, что второй DVD полностью отдается под нужды нашей убер-рубрики «Видеомания». Второй DVD — это, по сути, такой отдельный ежемесячный видеожурнал, состоящий из 8,5 Гб исключительно игрового видео, — ничего подобного в России (да и сколько-нибудь обзоримом зарубежье) до сегодняшнего дня просто не было. Ну а во-вторых, на первом DVD наконец-то появится свободное место для еще большего числа демоверсий, модов, патчей, софта... в общем, вы и сами знаете для чего. Наконец, в-третьих, увеличение общего дискового пространства нашего ИИИИ до 17 Гб открывает дорогу новым рубрикам, опытам и экспериментам. Так что оставайтесь с нами, дальше будет только интереснее.

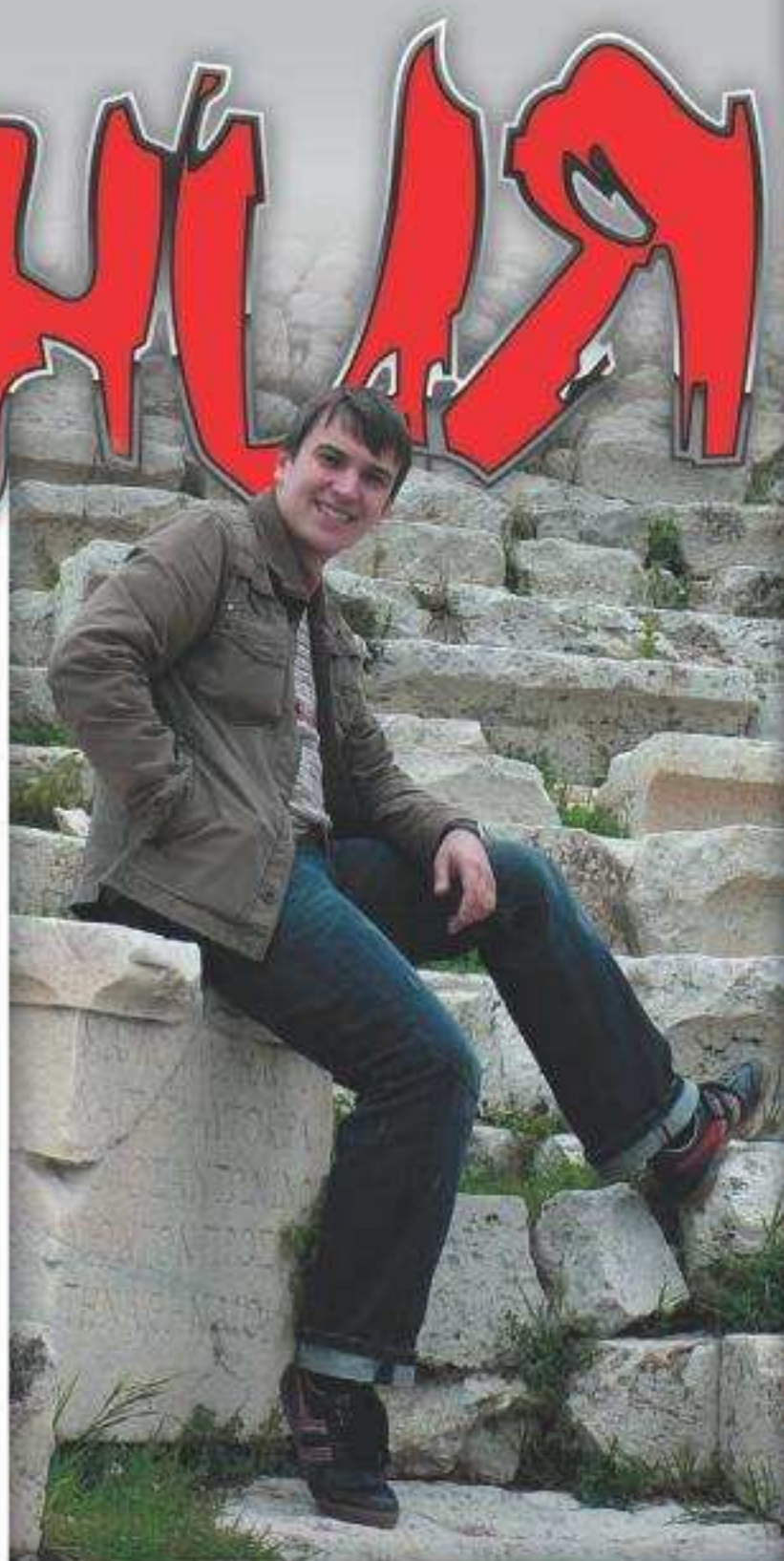
Теперь пятиминутка технической информации. Итак, первоначально двумя DVD будет укомплектована только четверть тиража, поэтому не факт, что поначалу «расширенный» вариант журнала будет легко купить. И то, насколько больше «Игроманий» мы будем печатать с двумя DVD, зависит только и исключительно от вашей, друзья, читательско-потребительской активности. То есть если вы прямо сейчас пройдете по всем локальным газетным ларькам, магазинам и киоскам и действительно потребуете «Игроманию» с двумя DVD, то, возможно, уже в следующем месяце господ продавец правильно сформируют заказ и журнал незамедлительно появится у всех ваших окрестных дилеров.

При этом если вы вдруг купили (или еще купите) «Игроманию» в нашей стандартной комплектации с одним диском, то спешим сказать, что, несмотря на более низкую цену, это ни в коем случае не «бюджетный», а вполне себе нормальный вариант журнала. И тот DVD, что входит в «стандартный» набор, это ни в коем случае не копия одного из дисков набора «расширенного». На нем вы также найдете большинство главных материалов «Видеомании», полноформатный набор софта, все самые интересные моды и важные демоверсии месяца. Важно понять, что мы ни в коем случае не собираемся обделять читателей журнала с одним диском — просто на двух DVD будет всего больше.

В общем же и целом — если у вас остались еще какие-нибудь вопросы по поводу всего вышеизложенного, то немедленно отправляйтесь на стр. 21 изучать наш развернутый FAQ относительно того, что делать, кто виноват и как дальше жить с двумя DVD... Ну а я тем временем продолжаю о главном.

Итак, несмотря на то, что этот номер — первый в осенне-зимнем сезоне, его подготовка пришлась на солнечные летние месяцы. А с июня по август, как известно, индустрия замирает в каком-то очень странном состоянии: новостей практически нет, приличных релизов — раз, два, ноль, ну и вообще...

Тем не менее наш ИИИИ не был бы ИИИИ, если бы, как всегда, не бежал впереди плане-



ты всей: так что в этом месяце мы подготовили для вас немало интересного. Во-первых, все внимание на сегодняшний выпуск рубрики «Из первых рук»: помимо стопроцентно эксклюзивного репортажа о первом официальном аддоне к Heroes of Might and Magic 5 (стр. 38) и достаточно известном у нас слэшере «Одиссея капитана Блада» (стр. 40), там еще есть и рассказ о прелюбопытнейшей indie-стратегии Defcon (стр. 44), игре всецело необычной и оригинальной.

Ну а во-вторых, не проходите мимо других игр, которые мы ждем в этом номере: всемирнолюбимой Gothic 3 (стр. 72), ожидаемой Battlefield 2142 (стр. 58) и потенциальном стратегическом хите Disciples 3 (стр. 66). Ну а для кучи обязательно изучите материалы о нашем личном знакомстве с пресс-версиями заведомо культового Caesar 4 (стр. 54), а также продолжении лучшего экшена прошлого года F.E.A.R.: Extraction Point (стр. 48).

Кроме того, много чего интересного есть и в остальных разделах номера. Помимо передовой и местами неоднозначной рубрики Special, не по сезону пухлой «Игры в онлайн» и как всегда интересного «Игростроя», обязательно загляните в нынешний выпуск «Вердикта». Там, помимо рецензий на все более-менее видные проекты месяца (Prey, Civilization 4: Warlords, Glory of the Roman Empire), сегодня притаилось и нечто под названием The Ship (стр. 90) — игра настолько неоднозначная, насколько и совершенно неизвестная. И, кстати, получившая единственный в этом номере «Выбор редакции». Такие дела.

На этом вроде все. Напоминаю, что мы, как обычно, ежедневно перетрачиваем наши почтовые ящики и ждем ваших писем с пожеланиями/предложениями на любой доступный адрес журнала. Так что — пишите, читайте, играйте, ну а я прощаюсь с вами до следующего месяца и следующей «Мании».

До встречи!

АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО
ak@igromania.ru

09 СЕНТЯБРЬ
(108) 2006

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Александр Кузьменко
Выпускающий редактор
Игорь Варнавский
Редакторы
Алексей Макаренко, Николай Арсеньев
Андрей Александров, Николай Пегасов
Технический координатор
Изабелла Шахова
Корректоры
Мария Луговская, Анна Полянская
Программирование сайта и дисков, тех. обеспечение
Денис Валеев, Ирина Сидорова
Ирина Овсянникова, Денис Овчинников
Творческо-производственный состав
Денис Тангалычев, Виктор Расстригин
Руководитель отдела дизайна и верстки
Роман Грынька
Дизайнерская группа
Валерий Дмитриевский, Сергей Ковалев, Николай Никашин
Сергей Лянг, Дмитрий Денисенко
Руководитель верстки
Михаил Карасев

DVD

Главный редактор
Степан Чечулин
Редакторы
Антон Логвинов, Семен Чечулин
Дизайнер интерфейса
Илья Галиев

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «Издательский дом «ТехноМир»
Генеральный директор
Азам Данияров
Редакционный директор
Денис Давыдов

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

ООО «Игромедиа»
www.igromedia.ru
ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Тел./факс (495) 730-4014
Руководитель отдела рекламы (Россия, СНГ)
Дарья Новоторцева (danya@igromania.ru)
Руководитель отдела рекламы (International Dep.)
Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Менеджеры по рекламе
Ярославна Михайлова (ya@igromedia.ru)
Екатерина Столповская (ametist@igromedia.ru)
Светлана Лозовая (svetlana@igromania.ru)
Надежда Булла (bulla@igromedia.ru)
ОТДЕЛ МАРКЕТИНГА И PR
Тел./факс (495) 730-6694
Руководитель отдела
Юлия Курбатова (kurbatova@igromania.ru)
Менеджеры по маркетингу и PR
Илья Овчаренко (ovcharenko@igromania.ru)
Милан Вучичич (milan@igromania.ru)

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

ООО «Авитон-Пресс»
sales@aviton-press.ru
Тел./факс (495) 642-87-80
Юлия Воробьева, Ирина Ефимова
Дмитрий Емельянов, Сергей Смакаев
Надежда Галиева, Дина Ситдикова

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ

Анастасия Муравьева, Давид Мурадян,
Евгений Гудошников

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

111524, г. Москва, ул. Перовская д.1 (Игромания)
Тел. (495) 231-2365
Тел./факс 231-2364
e-mail журнала: MANIA@IGROMANIA.RU
сайт: WWW.IGROMANIA.RU

Журналу всегда требуются талантливые авторы.
Если вы чувствуете себя таковым — обращайтесь
к нам по e-mail — write@igromania.ru.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

Журнал зарегистрирован Министерством Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации ПИ №77-16021 от 28 июля 2003 года.

Цена свободная.
Отпечатано в UAB «SPAUDOS KONTURAI» Ltd, Литва.
Печать DVD: «CD Art».

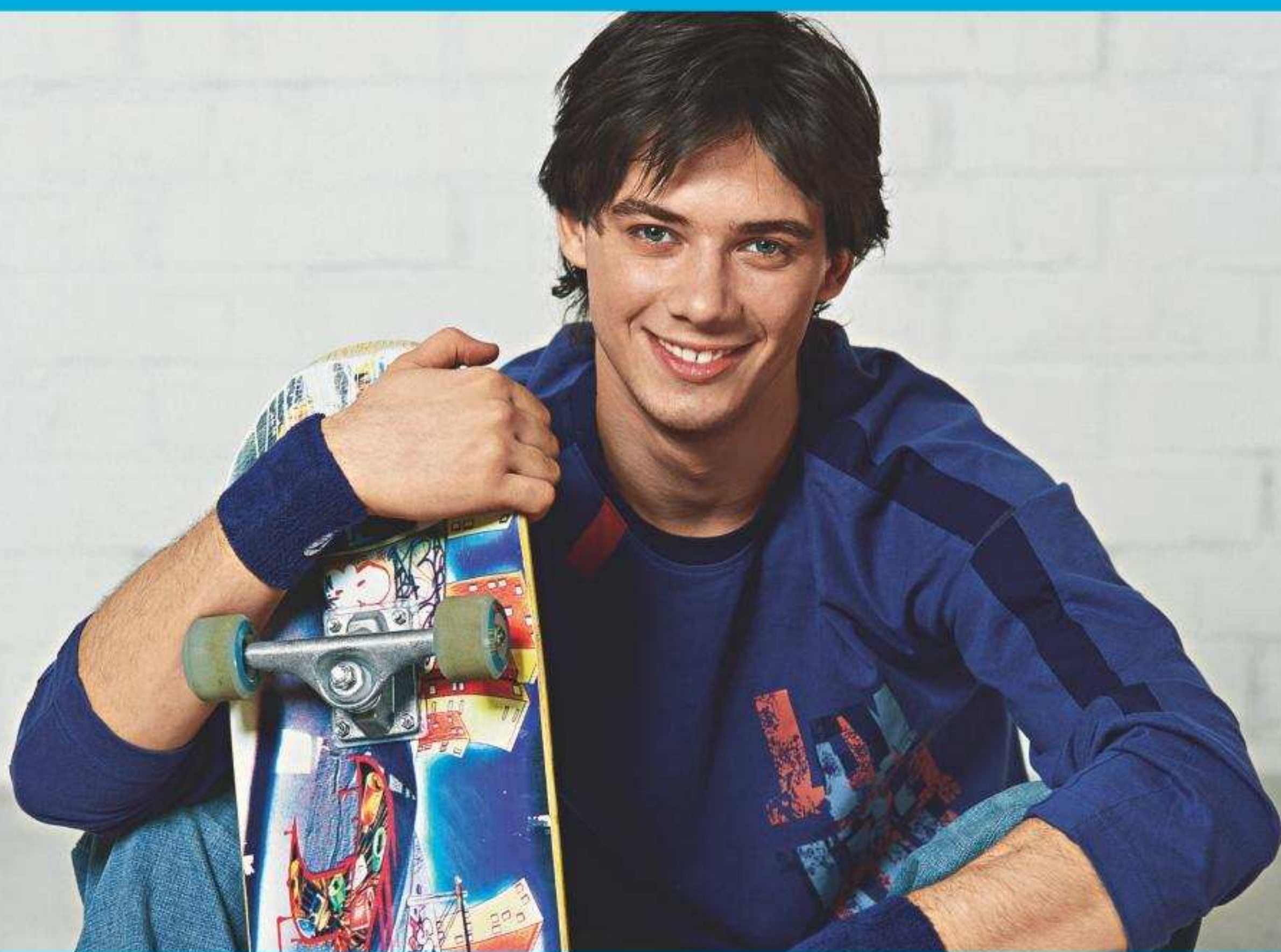
© «Игромания», 1998-2006.
Тираж 195,440.

Если у вас возникли какие-либо технические трудности с запуском игроманского DVD, пожалуйста, обращайтесь к нам по e-mail — dvd@igromania.ru либо по телефонам редакции.

ПОДПИСКА

Информацию о том, как можно подписаться на «Игроманию» в России и в 90 других странах мира, смотрите на DVD в разделе «Инфоблок/Подписка» или по адресу www.aviton-press.ru/podpiska.php

СРОЧНО В НОМЕР?



“Н а меня тогда вышла одна юная журналистка. И сказала, делаем о тебе репортаж – ты надежда русского скейтбординга! Я, представляешь? Только, говорит, срочно: номер сдаем! А у меня лицо тогда было – ну, экологическая катастрофа! Все в прыщах! И вдруг вижу в магазине новый лосьон **Clearasil ULTRA**. Написано, видимый результат за три дня... Я попробовал. Правда помогает!! Статья, конечно, та еще получилась, в журналистике эта девушка понимает больше, чем в досках; переврала половину! Но фотки – никакого фотошопа, супер!

”



Clearasil
—ULTRA—

КОЖА
ЗАМЕТНО
ЧИЩЕ ЗА
3 ДНЯ

www.clearasil.ru

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

6-16

Новостной меридиан

6

Даты выхода игр и игровых фильмов

14

DVD-МАНИЯ

18-34

Супербонус * Сделано в «Игромании» * Игровая зона * Интересности * Deathzone
Машина времени * Демоблок * Патчи * Бонусы игровой зоны * Веселости

ВИДЕОМАНИЯ

36-37

Видеорепортаж с E3. Часть 2 * Pre-портview MGS 3: Substance * Эксклюзивные интервью с Хидео Кодзимой и с разработчиками C&C 3: Tiberium Wars * Уилл Райт о Spore на E3 * Интервью с авторами World of Warcraft: The Burning Crusade
Интервью с ведущими «От винта!»

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

38-47

Heroes of Might and Magic 5: First Official Addon

38

Одиссея капитана Блада

40

Defcon

44

R&S: В РАЗРАБОТКЕ

48-65

F.E.A.R.: Extraction Point

48

LEGO Star Wars 2: The Original Trilogy

50

Eragon

52

Caesar 4

54

Loki

56

Battlefield 2142

58

Warfront: Turning Point

62

Two Worlds

64

R&S: ПРЯМАЯ РЕЧЬ

66-70

Disciples 3: Ренессанс

66

Смерть шпионам

68

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

72-75

Gothic 3

72

R&S: ВЕРДИКТ

78-110

Рейтинговая система «R&S: Вердикт»

78

TerraWars: New York Invasion * Dungeon Siege 2: Broken World

79

Outlaw Chopper * The Ant Bully

80

Champion Sheep Rally * The Omega Syndrome

81

Wildlife Park 2 * Champion Dreams: First To Ride

82

Вердикт: дождались!

Prey

84

Glory of the Roman Empire

88

The Ship

90

Fallen Lords: Condemnation

94

Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow

96

CivCity: Rome

98

Alliance: Future Combat

100

Sid Meier's Civilization 4: Warlords

102

Rome: Total War — Alexander

104

Блицкриг 2: Возмездие

106

Micro Machines V4

108

Танита, или Морское приключение

110

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

112-114

Отечественные локализации

SIN Episodes: Emergence * ToCA Race Driver 3

112

CSI: 3 измерения убийства

113

Даты выхода локализаций и отечественных проектов

114

ИГРА МЕСЯЦА

116-118

Итоги голосования за период с сентября 2005 по июнь 2006

116

Во что поиграть в этом месяце * Игровой тотализатор

117

«Игромания» рекомендует

118

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

120-124

«Игромания» отвечает на любые ваши вопросы по играм

124

GAME OVER?

126

Во что играли 5, 10, 15 и 20 лет назад

126

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

128-155

Железные новости

128

Теория

Способы хранения данных

130

Тестирование

Тестирование кулеров для Socket 775

134

Тестирование NVIDIA GeForce 7950 GX2 от MSI и не только

140

Железные новинки

Самое свежее железо отечественного рынка

144

Цифровая жизнь

Последние новинки из мира цифровой техники

148

Новая линейка

Новая линейка от A4Tech

150

Компьютер в сборке

Игровая станция Sprint EXE II DualFX62 от компании StartMaster

151

Разумный компьютер

Разумный компьютер за разумные деньги

152

Горячая линия: железо

Железные ответы на «железные» вопросы

154

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ

156-159

Практика

Программы-переводчики

156

Деинсталляторы

157

Софтверный набор

Гвоздь набора * Свежатица! * Игроманский стандарт

158

ИГРОСТРОЙ

160-179

Самопал

Вступительное слово

160

Особенности бесплатного игростроения

162

Форум разработчиков: To the West!

166

Мастерская

Создание уровней для Titan Quest

170

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК
ИГР В НОМЕРЕ

3D GayVilla	182
3D Gogo	182
3D Gogo 2	182
3D Gogo 3	182
3D Gogo 4	182
3D Gogo 5	182
3D Gogo 6	182
3D Gogo 7	182
3D Gogo 8	182
3D Gogo 9	182
3D Gogo 10	182
3D Gogo 11	182
3D Gogo 12	182
3D Gogo 13	182
3D Gogo 14	182
3D Gogo 15	182
3D Gogo 16	182
3D Gogo 17	182
3D Gogo 18	182
3D Gogo 19	182
3D Gogo 20	182
3D Gogo 21	182
3D Gogo 22	182
3D Gogo 23	182
3D Gogo 24	182
3D Gogo 25	182
3D Gogo 26	182
3D Gogo 27	182
3D Gogo 28	182
3D Gogo 29	182
3D Gogo 30	182
3D Gogo 31	182
3D Gogo 32	182
3D Gogo 33	182
3D Gogo 34	182
3D Gogo 35	182
3D Gogo 36	182
3D Gogo 37	182
3D Gogo 38	182
3D Gogo 39	182
3D Gogo 40	182
3D Gogo 41	182
3D Gogo 42	182
3D Gogo 43	182
3D Gogo 44	182
3D Gogo 45	182
3D Gogo 46	182
3D Gogo 47	182
3D Gogo 48	182
3D Gogo 49	182
3D Gogo 50	182
3D Gogo 51	182
3D Gogo 52	182
3D Gogo 53	182
3D Gogo 54	182
3D Gogo 55	182
3D Gogo 56	182
3D Gogo 57	182
3D Gogo 58	182
3D Gogo 59	182
3D Gogo 60	182
3D Gogo 61	182
3D Gogo 62	182
3D Gogo 63	182
3D Gogo 64	182
3D Gogo 65	182
3D Gogo 66	182
3D Gogo 67	182
3D Gogo 68	182
3D Gogo 69	182
3D Gogo 70	182
3D Gogo 71	182
3D Gogo 72	182
3D Gogo 73	182
3D Gogo 74	182
3D Gogo 75	182
3D Gogo 76	182
3D Gogo 77	182
3D Gogo 78	182
3D Gogo 79	182
3D Gogo 80	182
3D Gogo 81	182
3D Gogo 82	182
3D Gogo 83	182
3D Gogo 84	182
3D Gogo 85	182
3D Gogo 86	182
3D Gogo 87	182
3D Gogo 88	182
3D Gogo 89	182
3D Gogo 90	182
3D Gogo 91	182
3D Gogo 92	182
3D Gogo 93	182
3D Gogo 94	182
3D Gogo 95	182
3D Gogo 96	182
3D Gogo 97	182
3D Gogo 98	182
3D Gogo 99	182
3D Gogo 100	182
3D Gogo 101	182
3D Gogo 102	182
3D Gogo 103	182
3D Gogo 104	182
3D Gogo 105	182
3D Gogo 106	182
3D Gogo 107	182
3D Gogo 108	182
3D Gogo 109	182
3D Gogo 110	182
3D Gogo 111	182
3D Gogo 112	182
3D Gogo 113	182
3D Gogo 114	182
3D Gogo 115	182
3D Gogo 116	182
3D Gogo 117	182
3D Gogo 118	182
3D Gogo 119	182
3D Gogo 120	182
3D Gogo 121	182
3D Gogo 122	182
3D Gogo 123	182
3D Gogo 124	182
3D Gogo 125	182
3D Gogo 126	182
3D Gogo 127	182
3D Gogo 128	182
3D Gogo 129	182
3D Gogo 130	182
3D Gogo 131	182
3D Gogo 132	182
3D Gogo 133	182
3D Gogo 134	182
3D Gogo 135	182
3D Gogo 136	182
3D Gogo 137	182
3D Gogo 138	182
3D Gogo 139	182
3D Gogo 140	182
3D Gogo 141	182
3D Gogo 142	182
3D Gogo 143	182
3D Gogo 144	182
3D Gogo 145	182
3D Gogo 146	182
3D Gogo 147	182
3D Gogo 148	182
3D Gogo 149	182
3D Gogo 150	182
3D Gogo 151	182
3D Gogo 152	182
3D Gogo 153	182
3D Gogo 154	182
3D Gogo 155	182
3D Gogo 156	182
3D Gogo 157	182
3D Gogo 158	182
3D Gogo 159	182
3D Gogo 160	182
3D Gogo 161	182
3D Gogo 162	182
3D Gogo 163	182
3D Gogo 164	182
3D Gogo 165	182
3D Gogo 166	182
3D Gogo 167	182
3D Gogo 168	182
3D Gogo 169	182
3D Gogo 170	182
3D Gogo 171	182
3D Gogo 172	182
3D Gogo 173	182
3D Gogo 174	182
3D Gogo 175	182
3D Gogo 176	182
3D Gogo 177	182
3D Gogo 178	182
3D Gogo 179	182
3D Gogo 180	182
3D Gogo 181	182
3D Gogo 182	182
3D Gogo 183	182
3D Gogo 184	182
3D Gogo 185	182
3D Gogo 186	182
3D Gogo 187	182
3D Gogo 188	182
3D Gogo 189	182
3D Gogo 190	182
3D Gogo 191	182
3D Gogo 192	182
3D Gogo 193	182
3D Gogo 194	182
3D Gogo 195	182
3D Gogo 196	182
3D Gogo 197	182
3D Gogo 198	182
3D Gogo 199	182
3D Gogo 200	182

Need for Speed: Most Wanted	122, 160, 176, 183
Neverwinter Nights	185
Neverwinter Nights 2	8, 116
Nightfall	195
Nightmoods	238
Nocturne	120
Omikron 2	123
OutRun 2000: Coast 2 Coast	220, 221
Power Elite Action: Tankless raapana	182
Paradise	114
Peak Entertainment Casinos	182
Pesambr	182
Peter Jackson's King Kong	122
Philly Flasher	180
Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow	96, 182
Playboy Screensaver: The Women of Playboy	182
Playboy: The Mansion	182
Postal	12, 124
Postal 2	12, 124
Predecessors	182
Prity	84, 220, 221
Private Narcis	182
Pro Bass Fishing	123
Pro Evolution Soccer 5	181
Pro Evolution Soccer 6	181
Project I.G.I.	28
Quake III Arena	214, 216
Quake 4	27, 30, 214, 216
R.I.P.	114
Ragnarok Online	18
Rascal	18
Ratchet & Clank	122
Rayman 3: Hoodlum Havoc	168
Rayman Having Rabbits	182
Red Light Center	188
Red Orchestra: Ostfront 41-45	124
Reincident Evil	123
Reincident Evil 2	123
Resistance: Fall of Man	182
Return to Castle Wolfenstein	12
Re-Volt	12
Riana Rouge	181, 182
Ridge Racer 5	123
Ridge Racer 6	123
Ridge Racer 7	123
Ridge Racers	123
Rise & Fall: Civilizations at War	28, 30, 220
Rise of Nations: Rise of Legends	30, 220
Roadkill	122
Roadkill 2	122
Rome: Total War	122
Rome: Total War — Alexander	104, 220
Rome 2: Rise of Empires	122
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	18
Sacrifice	221
Sam & Max	9
Sam Seeger: Undercover Exposure	181
Second Life	182
Sega Rally Revo	182
Sexy Beach	186
Sexy Beach 2	186
Sexy Beach 3: Chiku Chiku Beach	186
Sexy Beach 3	186
Sexy Dreams	186
Shizuki	184
Sid Meier's Civilization 4	22, 26, 30, 179
Silent Hill	22, 26, 30, 179
SIN Episodes: Emergency	30, 122
Singles: Flirt Up Your Life	182
Small Star	123
Small Game	123
Snow Drop	182
Sociotronics	189
Sonic Rush	122
Sonic the Hedgehog	122
Space Quest: Sarien Encounter	126
Spellforce 2: Shadow Wars	122
Spider-Man 3	122
Spore	121
Spy Hunter: Nowhere to Run	122
Spyro the Dragon	122
Star Wars Galaxies	185
Star Wars Galaxies: Jump to Lightspeed	185
Star Wars Galaxies: Rage of the Wookiees	185
Star Wars Galaxies: The Complete Guide Adventures	185
Star Wars Galaxies: Trials of Obi-Wan	185
Star Wars: Battlefront 2	26
Star Wars: Empire at War	24, 30
Star Wars: Episode I — Racer	216
Starcraft	216
Starcraft: Brood War	216
Stranglehold	10, 23
SWAT 4: The Shtetzkov Syndicate	10, 23
Swedish Erotica: Bachelor Party	180, 181
Swedish Erotica: Bachelorette Party	180, 181
Sword of the Stars	123
Tekken 6	123
Terminal Velocity	120
TerraWars: New York Invasion	122
Test Drive Unlimited	8, 114
The Darkness	122
The Elder Scrolls 4: Oblivion	15, 20, 22, 30, 121, 123, 178-179, 221
The Eye of Judgment	123
The Great Escape	122
The Guy Game	128
The Movies	24
The Settlers 2: 10th Anniversary	28
The Shadow of Zorro	90
The Ship	239
The Sims	26, 111
The Sims 2	26, 111
The Sims 2: Pets	26, 111
The Sims 3	26, 111
Thief: The Dark Project	122
Thief 2: The Metal Age	122
Thief III	182
Tiger Woods' PGA Tour 07	22, 30, 160, 170, 221
To Heart	184
ToCA Race Driver 2	184
Tokumeki Check-In!	184
Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	10, 30, 11
Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	122
Tom Clancy's Splinter Cell	122
Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	122
Tomb Raider	18
Tomb Raider: Chronicles	122
Tomb Raider: Angel of Darkness	122
Tomb Raider: Legend	122
Tony Hawk's Project 8	126, 221
Tottemo Phenomeno	185, 187
TrackMania Nations	23
Tractor Gate	28
Tractor Gate 2: Cypher	28
Tsuki Possession	185
Turok	122
Two Worlds	64
Ultima Online	184
Unreal Tournament 2004	124, 182
Unreal Tournament 2007	122
Unreal Legends: Dark Kingdom	122
Unreal: Solomons: Outbreak	122
Villains of Galraht	186
Virgin Roster	188
Virtua Fighter 5	123
Virtua Tennis 3	123
Virtual Bath Games XXX	182
Virtually Jenna	187
Wackin' Out! Unleashed Featuring Shaun Murray	182, 187
War Front: Turning Point	124
Warcraft II: Tides of Darkness	33, 124
Warcraft III	124
Warcraft III: The Frozen Throne	124
Warcraft	124
Warfront: Turning Point	124
Warhammer 40 000: Dawn of War — Winter Assault	124
Warhammer Online	124
Warhammer: Mark of Chaos	121
Warhawk	122
Water Closet: The Forbidden Chamber	122
Westward Ho	180
Wet Attack: The Empire Cums Back	182
Wet: The Sexy Empire	182
Wild Rides Water Park Factory	123
Wildlife Park 2	24, 30
Wolfenstein 3D	122
World of Warcraft	121, 168, 188-189
World of Warcraft: The Burning Crusade	37, 194, 221

Игровое редактирование	174
Вскрытие	
Need for Speed: Most Wanted	176
Горячая линия: игрострой	
Горячие ответы на любые игростроевские вопросы	178
SPECIAL	180-192
Специальный репортаж	
Эротические игры: есть ли пульс?	180
Игровая библиотека	
Герои уничтоженных империй: Некромагия/Магия в крови	190
Diablo: Кровавое наследие	191
Warcraft. Последний страж	192
ИГРА В ОНЛАЙНЕ	194-213
Новости онлайн-игр	194
Играем: Guild Wars: Factions	196
Играем: Auto Assault	198
Играем: Battlefield 2: стратегия танковой войны	200
Играем: World of Warcraft: семейство титанов	202
Новости интернета	206
Типология компьютерных вирусов	208
Интересное в Сети	212
КИБЕРСПОРТ	214-219
Вступление/новости	214
Шоу-турнир «Белые ночи»	215
Обучение	216
Amazing Gaming на Esport World Cup 2006	218
КОДЕКС	220-221
Стандартные коды * Читательские пасхалки и хинты	221
ВНЕ КОМПЬЮТЕРА	222-223
Новости внекомпьютерных игр	222
Обзор игры Dreamblade	223
ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»	224-229
Шоу-программа «Старпом и Светлана»	224
ЮМОР	230, 233
Компьютерно-игровые анекдоты	230
КАЛЕНДАРЬ	231-232
Одиссея капитана Блада	231
Disciples 3: Ренессанс	232
МОЗГОВОЙ ШТУРМ	234-236
Тест №73. Сентябрь	234
Скринтурс №9. Сентябрь * Фотографическая память №9. Сентябрь	235
Подведение итогов за №7/2006 * Правила участия в конкурсах	236
ОСОБОЕ МНЕНИЕ	238-239
Hello TV	238
МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»	
Gothic 3	
EverQuest 2	
НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»	
Jade Empire	
The Witcher	
Lineage 2: The Chaotic Chronicle	
Half-Life 2: Episode One	
РЕКЛАМА В «ИГРОМАНИИ»	
Обложка:	
Western Digital	2-я обложка
USN Computers	3-я обложка
1C	4-я обложка
В номере:	
1C	43, 53, 61, 76-77, 93, 105, 115, 127
A4Tech	81
Albatron	23
A-One	217
ASRock	139
ASUS	1
AVerMedia	141
Clearasil	3
Creative	143
Duracell	15
Foxconn	133
Galderma	25
Gigagames	183
Home Cinema & Interactive	37
Jetbalance	137
Mados	161
Mail.ru	111
MSI	57
Nival Interactive	27
Oklick	135
Palit	147
Playmobile	185
Revoltec	91
TimeZero	205
TopDevice	189
Toshiba	17
Zenon N.S.P.	211
Акелла	7, 9, 11, 13, 51, 71, 83, 97, 103
Бука	49, 99, 101, 107
Волшебный мир	113
Игроград	119
Игромир	55
Информ-Мобил	237
НИКИТА	173
Руссобит-М	35, 95, 109, 125
ТехноМир	165, 215, 225, 227, 229
Хоттабыч	193
Яндекс	240





Индустрия развлечений — это, как известно даже младенцу, настоящая Страна контрастов, не больше и не меньше. Далеко бегать за примерами не обязательно — вот, пожалуйста: пока сотрудники Ubisoft, косвенной виновницы финансовых неурядиц Atari (потому как конкурент, да еще и очень успешный), с радостными воплями носятся по офисам в футболках «Мы купили Driver!», наш с вами соотечественник Валерий Корнеев собирает друзей по разуму и принимается за независимую игру в жанре Interactive Fiction.

Тем временем режиссер и сценарист Клайв Баркер делится с нами своим — традиционно мрачным — игропредставлением о внутреннем устройстве библейского города Иерихон. Другие же киношники вот уже который год не могут начать работы над третьей частью Mortal Kombat, вываливая вместо этого на нас ворох никчемных новостей. Отдали бы уже, что ли, режиссерское кресло увеболлу — во-первых, соорудить фильм хуже «Аннигиляции» невозможно физически, а во-вторых, после окончания съемок Postal у герра Болла будет большой опыт по части драк.

Или вот еще замечательный примерчик — не прошло и недели после анонса компанией Artical Studios шутера CellFactor: Revolution, как шведы из Legendo Entertainment наобещали нам аж целых две игры, одна из которых — аркадная гонка, поддерживающая, как и CellFactor, технологию PhysX. Интересно, почему нам кажется, что о Monster Truck Maniax и Attack on Pearl Harbor мы вообще вряд ли когда-нибудь вспомним, а к Revolution вернемся еще не раз?

Правда, ровно в двух вопросах ведущие игроки индустрии умудрились-таки сойтись взглядами и действиями: для начала упросили ESA превратить нашу любимую выставку E3 из грандиозного шоу в нечто компактное и полузакрытое (денег им, видите ли, жалко), а затем все как один ринулись делать игры про животных. Жарким августовским солнышком, что ли, напекло?

Особенно весело в этом свете наблюдать за метаниями Electronic Arts: то анонсирует очередное дополнение The Sims 2: Pets, то с должным пафосом объявит эпическую ролевою игру по мотивам «Властелина колец». Что называется, и вашим, и нашим — и про хоббитов, и про других зверушек. Поразительная универсальность.

Жаждете подробностей? Наши новости — к вашим услугам.

Ведущий рубрики: Михаил Судаков

Driver УЕХАЛ К UBISOFT



Скоро эта тачка припаркуется у офиса Ubisoft.

Из ослабевших рук Atari выпала настоящая жемчужина — потускневшая и поцарапанная, но готовая снова воссиять при условии бережного и любовного с нею обращения. Речь идет о бренде **Driver**, который переходит в руки к успешным и амбициозным французам из **Ubisoft**. Кроме права продолжить загнанный было сериал, именитый издатель с радостью примет в свои объятия всех

сотрудников студии **Reflections Interactive**, а также захватит большую часть ее активов.

Хотя если сам бренд является не таким уж и плохим приобретением, то вот пристраивание коллектива Reflections — сомнительная, на наш взгляд, идея. Последние две части Driver не могли похвастаться увлекательным игровым процессом и вызывали шквал резкой критики — так что

нельзя дать гарантий, что Ubisoft позволит создателям сериала продолжить работу над ним. Потому что одна ошибка — это случайность. А несколько подряд — неприятная закономерность.

Конечно, если бы продажи **Driv3r** и **Driver: Parallel Lines** достигали того уровня, за которым никакая дурная пресса уже не важна и не страшна, Ubisoft запросто могла бы закрыть глаза на проблемы с геймплеем и оставить разработчиков в покое. Но третья часть получилась крайне неудачной, а четвертая, хоть и оказалась лучше своей предшественницы, но все равно осталась почти незамеченной.

Поэтому не исключено, что новый владелец Driver посадит за разработку продолжения какую-нибудь иную студию — ведь несмотря на локальный кризис бренда, у издательства на него, похоже, огромные планы. Как-никак, Ubisoft отвалила за «водительские права» \$24 млн, да и **Ив Жильмо**, исполнительный директор компании, преисполнен оптимизма: «Мы от приобретения в полном восторге. В сегменте гонок — одном из самых важных в индустрии — появился новый игрок. Трепещите, конкуренты!»

Горячая КРОФТ



Любой поклонник всего азиатского скажет вам, что такая мисс Крофт ему больше по душе.

Представьте себе, что вы — владелец прав на без меры популярного персонажа, который за долгие годы принес кучу денег и море известности. Но попутно сей персонаж высосал у вас гекалитры жизненных соков. И тут на горизонте появляется некто очень-очень ушлый, возжелавший искупаться в океане чужой славы и слегка подзаработать на безбедную старость. Или если не получится на старость, то хотя бы на трехмесячный отдых где-нибудь в Испании. Ваша реакция? Разумеется, найти и уничтожить.

Подобные эмоции наверняка испытывала **Дж. К. Роулинг**, чьи адвокаты в один прекрасный день узнали про существование книж-

ного сериала «Таня Гроттер». Мыслями о жестоком убийстве с отягчающими обстоятельствами наверняка бы мучился гениальный композитор **Клаус Баделт**, если бы услышал пару композиций из «Турецкого гамбита» и «Мифа» (очень уж, пардон, похожи на мелодии из первых «Пиратов Карибского моря»). И всяко не горят желанием выпить валерьянки и успокоиться боссы **Eidos**, на чьи глаза недавно попался анонс **Lava Kcroft** — игры для сотовых телефонов от сингапурского издателя **Ozura Mobile**.

Главную героиню этой мобильной аркады зовут Лавой Крофт. Девушка обладает привлекательной внешностью и не-

СКАНДАЛЫ

удержимой страстью к поиску самых таинственных и тщательно запрятанных сокровищ. Ко всему прочему, дамочку жутко влечет к опасностям, мифам и красавцам-мужчинам — нет, ну чем не Лара Крофт по-азиатски? И тот факт, что игровой процесс **Lava Kcroft**, связанный с вулканами и потоками лавы, довольно сильно отличается от **Tomb Raider** (в основном по причине «мобильной» упрощенности), мало на что влияет. Сходство налицо, пусть даже Лава выглядит позрочнее и поззотичнее своего именитого прототипа.

Адвокаты **Eidos** уже по самые макушки зарылись в своды законов и прикидывают, как бы половчее подать на **Ozura Mobile** в суд. Не исключено, правда, что окончательный вердикт будет таким: «Сингапурцев — не трогать. Пусть живут». Ибо авторское право — штука крайне запутанная и неоднозначная.

● Стало известно, что **Electronic Arts** решила продлить контракт с Профессиональной Ассоциацией Гольфа (PGA) еще на шесть лет — до 2012 года.
Релиз **Tiger Woods PGA Golf Tour 2007** состоится уже в этом октябре.



● Стали известны первые группы, которые примут участие в написании саундтрека к гоночной игре «**Адреналин 2: Час Пик**» — «Би-2» и «НАИВ».

АНОНСЫ

Иерихонский ЛАБИРИНТ

Если уж **Клайву Баркеру** втемяшилось что-то в голову, то эту мысль не выбьешь и тефлоновой сковородкой. Упрям как восставший из ада. Подружившись с игровой индустрией еще в начале 90-х, он не желает расставаться с ней ни на секунду.

Даже смерть амбициозного проекта **Demonik**, вызванная уходом компании **Majesco** с рынка крупных игр, не смутила Клайва — поносив траур всего год, наш писатель, сценарист, режиссер, а теперь еще и игровой дизайнер объявил о своем сотрудничестве с куда более надежным партнером — британским издателем **Codemasters**.

Результатом этого сотрудничества должна стать игра **Jericho**. Жанр — шутер «только для взрослых» (не в том смысле, что порно, а просто очень уж жестокая получается вещь), дата релиза — конец 2007 года, платформы — PC и, конечно же, приставки нового поколения. Звучит довольно обыденно, не находите? Что ж, мистер Баркер попытается убедить вас в обратном.

Действие игры, по его словам, разворачивается в Иерихоне. Всякий, кто читал Ветхий Завет, знает, что именно так назывался палестинский город, стены которого рухнули от звуков израильских труб, а сам он был проклят за многочисленные грехи. Клайв, однако, считает Иерихон таинственным местом, где гнездится вселенское зло — именно по его душу (ну, или что там у вселенского зла вместо души?) приходит отряд спецназовцев, которые быстро обнаружи-

вают, что попали в этакое многослойный лабиринт, откуда очень сложно выбраться живыми, да еще и выполнив задание.

«Я не очень горю желанием раскрывать все карты, но концепция примерно такая: все события разворачиваются в городе, обнесенном стенами, причем за стенами находятся другие стены, а за ними — еще стены, и еще, и еще... Русских матрешек видели? Одна спрятана в другой, другая — в третьей, третья — в четвертой, и так далее. Иерихон — это нечто очень похожее, только здесь каждый новый слой — это временной срез, в который угодили воины добра, сражающиеся со злом», — пытается донести Клайв до публики основную идею игры.

От себя добавим, что геймплей в **Jericho** будет развиваться очень любопытно: сначала нам придется управлять современными солдатами, однако затем под руки будут попадаться более древние воины, владеющие кое-какими магическими приемчиками. В общем, чем дальше в лес, тем примитивнее — точнее, первобытнее становятся сражения со злом. На место хайтек-оружия приходит колдовство, тактика кардинально меняется... Вопрос на пять баллов: дойдет ли очередь до неандертальцев, охотящихся на Демонического Мамонта с заговоренными каменными топорами?

Если честно, то затрудняемся ответить. От слегка сдвинутого на почве всякой чертовщины Баркера всего можно ждать.



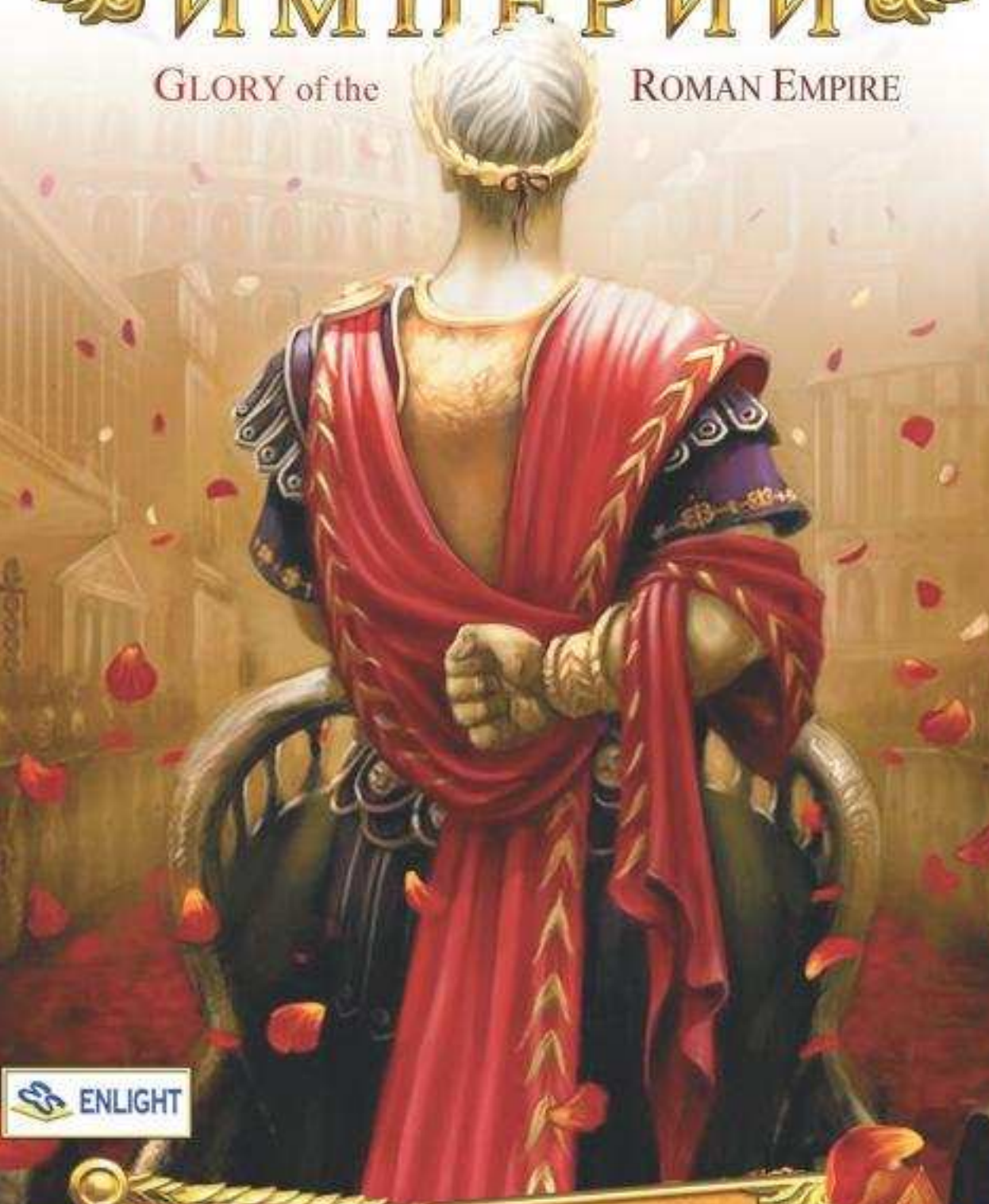
В **Jericho** на нас прямо из экрана будет прыгать такая вот премьерная нелюдь.

ЖАНР СТРАТЕГИЯ

Акелла

ВЕЛИЧИЕ РИМСКОЙ ИМПЕРИИ

GLORY of the ROMAN EMPIRE



ENLIGHT

Приветствую тебя, правитель! Пусть завидуют боги олимпа — тебе суждено возвести величественный город, имя которого останется в веках! На плодородных равнинах Апеннинского полуострова ты будешь строить особняки и храмы, разбивать парки и ставить в них изящные статуи, прокладывать дороги и сооружать арены для гладиаторских боев. В уютных домиках поселятся твои подданные, о которых нужно будет заботиться, кормить их, обеспечивать работой, развлекать, не допускать восстаний и эпидемий чумы. И вскоре из горстки простых хижин под соломенными крышами, вырастет цветущий мегаполис, раскинувшийся вширь, на сколько хватает глаз...



ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ

- Вас ждут гигантские муравейники городов, где снуют по своим делам сотни римских жителей
- Вы всегда можете получить подсказку о том, где лучше расположить постройки в городе и как управлять подданными
- К вашим услугам уже готовые города Рим, Помпеи, Флоренция, а также возможность основать новое поселение на любом подходящем для этого месте
- Все постройки в игре — акведуки, театры, храмы, триумфальные арки — смоделированы на основе реальной древнеримской архитектуры
- Процветание поселений зависит не только от их географического положения и природных ресурсов, но и от менталитета местных жителей



<http://www.glory-of-rome.com>

www.akella.com

Росничная продажа в магазинах форм "СОЮЗ" и "М.Видео"



М.Видео

© 2006 ООО «Акелла» © 2006 "Enlight". Все права защищены. Неправильное копирование преследуется. Игры с доставкой www.cdgames.ru
Оптовая продажа: Москва, (495) 363-46-14, nataly@cdnavigator.ru
Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, akella@msgbox.ru
Ростов-на-Дону, (863) 250-78-42, akellarostov@asasnet.ru
Новосибирск, (383) 227-74-64, akellansk@akella.com
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com
Представитель на Украине "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Полет Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.



Акелла

РЕКЛАМА



НОВОСТНОЙ

МЕРИДИАН

● Отечественная компания «Акелла» заключила с Atari контракт на издание в России целой линейки высокобюджетных игр: **Neverwinter Nights 2**, **Dragonshard**, **Alone in the Dark: Near Death Investigation** и **Test Drive Unlimited**.



● Nintendo DS стала самой быстро распродаваемой консолью в Японии — с декабря 2004 года разошлось уже более 10 миллионов экземпляров.

СРОЧНО В НОМЕР

E3

ИЗМЕЛЬЧАЛА

Что это — наводнение? Землетрясение? Третья мировая? Опаздывающий на встречу с Землей и потому особенно спешащий астероид? Почему все вокруг так волнуются, вопят от ужаса, плачут навзрыд и пытаются свести счеты с жизнью? Да ничего особенного — просто-напросто выставка E3, центральное событие во всей игровой индустрии, взяла и приказала долго жить. Причем, что самое интересное, приказала с подачи ее основных за-всегдатаев — компаний вроде

Microsoft, Sony, Electronic Arts и иже с ними.

Хотя если уж быть до конца честными, то никто несчастную E3 не убивал, похороны не устраивал и прощальную речь не произносил. Просто-напросто организатор выставки-шоу, небезызвестная **Entertainment Software Association**, сочла нужным прислушаться к вышеупомянутым корпорациями, которые уже устали жаловаться на огромные ежегодные траты (для справки: на одну только аренду места под стенд уходило порядка \$12 млн) и взмолились: «*Подайте нам выставку попроще и покомпактнее! Мы уж отблагодарим, как сможем*». О размерах благодарности история умалчивает, но поговаривают, что каждая из крупных компаний скинется по \$5 млн, чтобы компенсировать ESA убытки (или, точнее, резко

упавшие доходы), связанные с изменением формата E3.

Отныне выставка станет называться **E3 Media Festival** (можно подумать, это хоть что-то меняет), а проходить будет все еще в Лос-Анджелесе, но уже не в Convention Center, а в более скромных апартаментах. ESA планирует снять отель (или даже несколько) и использовать его конференц-залы. Да, количество посетителей сократится раз эдак в десять, но зато честным журналистам не надо будет носиться по выставке с выпученными глазами, пытаясь успеть в десять мест одновременно. Да и с боем прорываться сквозь толпы фанатов к стендам с нужными играми больше тоже не придется.

Ну и еще одна деталь — о мае месяце можно позабыть. E3 Media Festival 2007 ориентировочно запланирована на июль, ну а более точная дата будет сообщена позднее.



«E3 — исключительно деловое мероприятие», гласит надпись на стенде, снятом нами в этом году. Похоже, теперь это действительно так.

Заккрытие E3: МНЕНИЯ

События вокруг E3 вызвали очень бурную реакцию в игровой индустрии. Мы чуточку помучили PR-менеджеров крупнейших отечественных компаний и получили несколько интересных комментариев по поводу «переформатирования» выставки от **Николая Барышников** (1C, руководитель отдела лицензирования и продвижения), **Владимира Кудра** («Акелла», вице-президент по лицензированию) и **Виталия Шутова** (GFI, директор по PC-разработкам). Плюс к ним присоединился наш самый главный редактор **Александр Кузьменко** — человек, который уже несколько лет видит E3 с другой стороны баррикад, глазами журналиста, отправившегося на выставку за свежей информацией об играх.

Всего мы задали четыре вопроса. Вот ответы:

Как отразится закрытие E3 на игровой индустрии?



[Барышников]: Считаю, что компании сэкономят деньги, и всем это будет полезно. E3 не окупает расходов на застройку многомиллионными стендами.



[Шутов]: В целом, это характеризует то, что индустрия все же «падает» и даже консоли нового поколения тут не помогут. Рынок был раздут и сейчас потихоньку сужается.



[Кузьменко]: Это примерно то же самое, как если отменить Новый год и вместо него придумать «техническое мероприятие с поеданием оливы в кругу семьи». У издателей/разработчиков как минимум исчезнут единственные логичные точки отсчета для своих проектов: «игра до E3», «игра после E3» и т.п. А это гораздо важнее, чем кажется на первый взгляд.

Есть ли у E3 шансы найти себе место в новом формате?



[Барышников]: Да, безусловно. Индустрии нужно несколько мероприятий в год, чтобы встречаться и обсуждать бизнес.



[Кудра]: Несомненно! Выставка нужна в первую очередь тем, кто в ней участвует, — для установления связей, составления различных договоренностей, показа своих продуктов. И в этом плане никаких изменений не наблюдается, поэтому интерес участников ни в коем случае не уменьшится.



[Шутов]: Да, конечно! Хотя выбрано очень неудачное время. Июль — это все-таки пора отпусков.



[Кузьменко]: Конечно, есть. Другое дело, что этот самый новый формат не подразумевает ни шоу, ни масштаба, ни безумия, и, соответственно, E3 моментально лишится статуса «первой», «крупнейшей» и «единственной», потеряет эксклюзивность в проектах — короче, сожмется до уровня такой всеамериканской КРИ.

Какие-нибудь другие выставки смогут занять место E3?



[Шутов]: Конечно. Лейпцигская Games Convention, которая в этом году будет идти аж семь дней. Думаю, на некоторое время она подхватит выпавшее знамя шоу.



[Кудра]: Крупнейшие мировые издательства (Sony, Microsoft, Electronic Arts) ежегодно проводят собственные мероприятия, направленные именно на игроков, и значимость этих выставок, видимо, возрастет. Для остальных же компаний особых альтернатив я не вижу.

Есть ли в закрытии какие-нибудь положительные, не

видные с первого взгляда стороны?



[Кудра]: Официально объявлено, что закрытие связано с попыткой крупных издательств снизить свои расходы на участие в E3 (крупные стенды обходятся в десятки миллионов долларов). Соответственно, снижение трат на подготовку и участие в выставке позволит направить средства на более важные направления в разработке и продвижении проектов.



[Барышников]: Я бы не сказал, что это событие плохое или хорошее. Некоторое время назад E3 вообще не было — и ничего, индустрия жила. А еще была супервыставка ECTS — теперь ее нет, и тоже все было okay. Нормальный циклический процесс.



[Кузьменко]: Честно сказать, глядя на то, что творится в индустрии в последние месяцы, где-то внутри все сильнее проявляется ощущение, что надвигается большой и суровый кризис (вроде того, что был в 80-х). Сегодняшняя история с E3 — лишь одна из многих первых ласточек, и лично я никаких положительных сторон в этом событии найти не могу. Хотя, конечно, искренне надеюсь, что я не прав и дальше все будет только лучше, больше и интереснее.

• Дан Коннерс и Дейв Гроссман, высокопоставленные сотрудники студии **Telltale Games** мамой по-настоящему, что не будут уродовать новую игру про Сэма и Макса приставочным управлением. Классический point'n'click-интерфейс — вот выбор настоящего фаната **Sam & Max**.

• Российская студия **NewArtGames** анонсировала свой дебютный проект «**АгОРа: Битва за Хлебницу**», экшен/RPG в стилистике культовых **Battle Bugs**.



АНОНСЫ

Дуплетом

Крошечным студиям, чьи творения авторитетные печатные издания (вроде нашего) иногда напрочь отказываются замечать, приходится прибегать к самым разным хитростям, чтобы хоть как-то привлечь к себе внимание. Некоторые сочиняют пресс-релизы размером с Библию и по пафосу не уступающие «Илиаде», другие запускают в сеть какой-нибудь забавный слухок о себе, любимом, ну а третьи пытаются взять количеством. Логика простая — если один анонс способен потеряться по пути к потенциальному покупателю, то, может, стоит попробовать пальнуть дуплетом?

Именно так поступила шведская студия-разработчик (а также издатель, что о многом говорит) **Legendo Entertainment**, выставившая на всеобщий обзор сразу две игры — аркадную гонку **Monster Truck Maniax** и не менее аркадный авиасимулятор **Attack on Pearl Harbor**. Строго говоря, на этом нашу новость можно было и заканчивать — жанры известны, а о непосредственной сути каждой игры легко догадаться по названиям. С другой стороны — раз уж развели сыр-бор, то надо доводить дело до конца, верно?

Что ж, доводим. Если верить горячим уверениям шведских разработчиков, при разработке **Monster Truck Maniax** активно используется набирающая силу технология **PhysX**. То бишь люди, по случаю неожиданной прибавки к зарплате или незаконного изъятия некоторой суммы денег из ближайшего круглосуточного магазина прикупившие ускоритель физи-



Картинка в **Monster Truck Maniax** откровенно замыленная. Вероятно, так задумано.

ки от компании **AGEIA**, смогут насладиться чем-то таким, чего обычным смертным попробовать не удастся. Чем именно, разработчики не уточняют, зато клянутся буквально утопить игрока в реализме. Этому помогут самая настоящая грязь, вылетающая из-под колес, бензин, обильно орошающий трассу (кто-нибудь, залатайте уже пробойну в бензобаке!), а также присутствие на арене зрителей и балаболки-комментатора. Мы ведь с вами толкуем о грузовичках-монстрах, не забыли?

Ситуация с **Attack on Pearl Harbor** еще более очевидная. Игру позиционируют как «симулятор для казуалов», а это значит, что летная модель будет максимально отдалена от «Ил-2» и иже с ними. Кампаний и миссий в «Атаке на Перл-Харбор» должно набраться вполне достаточно для того, чтобы не заскучать без онлайна. А как только заскучаете, программисты **Legendo Entertainment** тотчас же выпрыгнут на вас из-за угла и убедительно попросят оценить все прелести самопальной сетевой технологии.

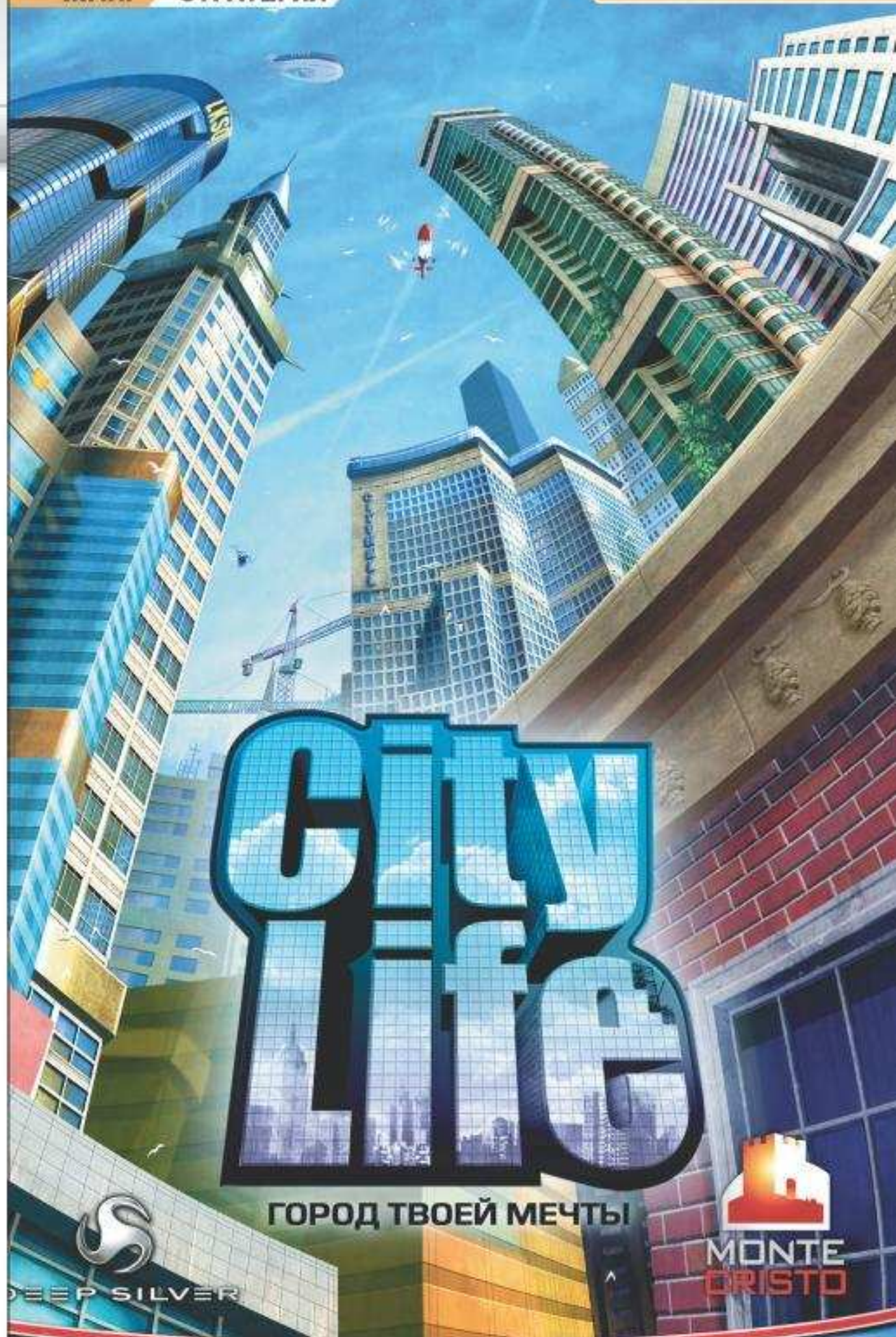
Это, кстати, касается и **Monster Truck Maniax**: надоело наворачивать зигзаги по арене в одиночку — добро пожаловать в мультиплеер. Не исключено, что вам там будут рады.



Кто-то явно решил сыграть в «Морской бой», а для красоты понапустил самолетиков.

Акелла

ЖАНР СТРАТЕГИЯ



ГОРОД ТВОЕЙ МЕЧТЫ



Добро пожаловать в город будущего, город, развитие которого целиком и полностью зависит от управления имеющимися ресурсами и планирования застройки новых кварталов. В ваших силах создать мегаполис своей мечты: возводите уникальные здания, улучшайте качество жизни населения, развивая парки и развлекательные центры. Не забывайте о проблеме загрязнения окружающей среды и своевременном ремонте дорог. Устанавливайте размер налогов и пошлин, но помните, что жители должны быть довольны условиями жизни. Под вашим мудрым управлением город должен стать процветающим, богатым и чистым! Таким, каким и должен быть мегаполис XXI века.

Трёхмерный движок, позволяющий вам наблюдать за жизнью вашего города с любого ракурса и расстояния

Более 150 разнообразных построек и множество элементов для придания каждому зданию уникального вида

Двадцать готовых ландшафтов для постройки города и редактор, позволяющий создавать собственные карты местности

Шесть различных групп населения, отличающихся предпочтениями, амбициями и требованиями к месту жительства

www.akella.com

All rights reserved. Monte Cristo and its logo are registered trademarks of Monte Cristo Multimedia. All other trademarks and logos are property of their respective owners. 2006 by Monte Cristo Multimedia and Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Austria. Все права защищены. Неправильное копирование преследуется.



М.Видео

Игры с доставкой www.cdnavigator.ru

Оптовая продажа: Москва, (495) 363-46-14, natalya@cdnavigator.ru

Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, akella@msbox.ru

Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42, akellarostov@azaset.ru

Тех. поддержка: (495) 353-4612 E-mail: support@akella.com

Представитель на Украине: «Мультигред» - www.multigred.com.ua



Акелла



НОВОСТНОЙ

МЕРИДИАН

● Midway Games, даже не извинившись перед поклонниками двух великих китайцев — Джона Бу и Чоу Юн-Фата, перенесла выход кинематографического шутера **Stranglehold** с зимы 2006 года на первый квартал 2007-го.



● Счетоводы Ubisoft докладывают: тактический шутер **Ghost Recon: Advanced Warfighter** только за первый квартал 2006 года распродался тиражом в 570 тысяч копий.

ВЕЧНЫЙ ZOO

Студия **Blue Fang Games** всю свою жизнь только и делала, что один за другим клепала симуляторы зоопарков. **Zoo Tycoon**, два дополнения, сборник, **Zoo Tycoon 2**, еще четыре дополнения, снова сборник — пока что не заявленный, но неизбежный, как конец света... Этот зверинец будет вечным, если никто не выкинет батарейки из пульта дистанционного управления президента Blue Fang, который, судя по всему, чересчур часто смотрит канал Animal Planet.

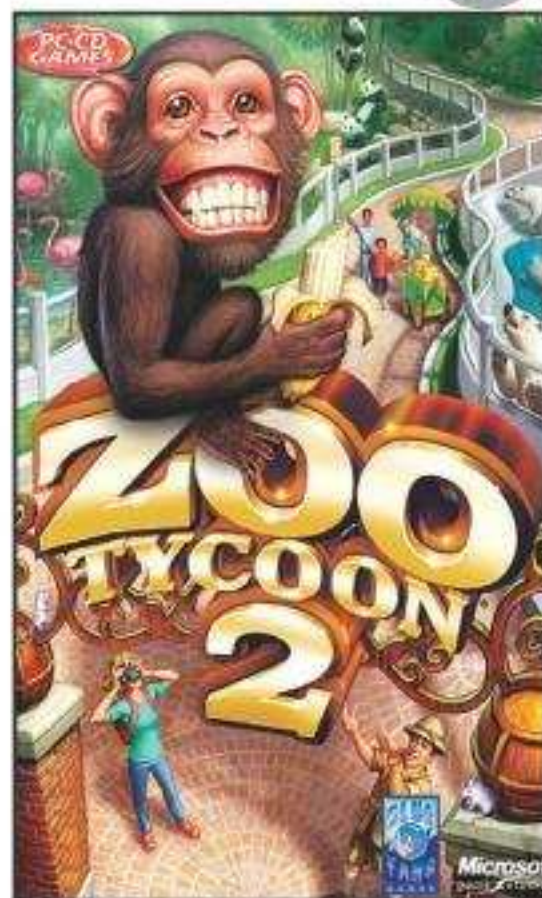
А поскольку издает всю эту Zoo-прелесть не кто иная, как корпорация **Microsoft**, на прекращение банкета можно даже не надеяться. Посудите сами: за шесть лет сотрудничества эти ребята умудрились впарить покупателям более 5,5 млн коробок с разными версиями Zoo Tycoon! И никто — ну, кроме вечно придирчивых критиков, — не пожаловался в Общество защиты прав потребителей, что, мол, дураят народ, нагло втюхивают одну и ту же игру под видом новинок, не уважают, и вообще. Все довольны и просят добавки.

Недавний пресс-релиз, распространенный Blue Fang по всем игровым каналам, подтверждает самые худшие опасения. Контракт с Microsoft на создание новых Zoo Tycoon-игр продлен до 2009 года — времени хватит на то, чтобы выпустить полноценный

триквел и с десятком дополнений, если кое-кому приспичит. Помните наши слова — где-нибудь в 2008-2009-м на прилавках появится монстр по имени **Zoo Tycoon Trilogy**, причем покупать его будут не менее охотно, чем все предыдущие игры сериала.

Есть, правда, во всей этой истории (точнее, не совсем в ней, но это не суть важно) небольшой лучик надежды. Не так давно, в марте 2006 года, Blue Fang получила от товарищества с ограниченной ответственностью **Massachusetts Capital Resource Company** некую сумму денег, которая поможет студии заняться созданием игр, вообще никак не связанных с зоопарками. Дай бог, чтобы эта инвестиция пошла впрок, и разработчики не решили, что клепать симуляторы ботанических садов — тоже крайне увлекательное и прибыльное занятие.

ИНДУСТРИЯ



Через пару лет на прилавках будет красоваться примерно такая же коробка, только с цифрой 3 и белым медведем вместо обезьяны.

УЧИТЕ ФИЗИКУ

Проложенная студией **Crytek** дорожка от эффектной технологической демки к полноценной игре (надеюсь, все знают славную историю рождения **Far Cry**?) пришлось как нельзя кстати для компании **Artificial Studios**, которая совсем недавно — на выставке GDC 2005 — развлекала зрителей презабавной вещицей под названием **CellFactor: Combat Training**. Одноуровневая «как бы игра», активно поддерживающая (хотя тут больше подойдет слово «насилюющая») физические ускорители **PhysX**, вызвала у публики весьма однообразную реакцию. Ну, вы знаете: «Ух ты!», «Спать можно!», «А шмальни-ка из этой пушки еще разок, а?» и прочие изысканные комплименты.

Такое единогласное одобрение, конечно же, не могло не ободрить разработчиков, кото-

рые окончательно воспрянули духом и с утроенной энергией принялись ваять полноценную игру. Называется она, как следует из недавнего анонса, **CellFactor: Revolution** (вероятно, такой подзаголовок парням из Artificial Studios показался более внушительным), а выйдет на удивление скоро — в декабре 2006-го. Правда, в подобных случаях нередки задержки — иногда просто чудовищные. Но давайте на секунду представим, что мы живем в идеальном мире, где понятие «сорванные сроки» отсутствует как факт, и попытаемся понять, что за подарок принесет нам Дед Мороз под Новый год.

Геймплей CellFactor — это ясно и дикобразу — заточен под разудалый физический движок, не чурющийся тесного общения с PhysX. Окружающий мир будет крайне нестабилен, причем од-



Потрясающими внешними данными CellFactor бог не одарил, но разлетающиеся во все стороны трубы, бочки и прочие контейнеры выглядят очень многообещающе.

ной из причин этой самой нестабильности окажется сам игрок, в чьей власти — разнести по кирпичикам любую стену и уничтожить любое препятствие, возникшее на его пути. Безымянный главный герой, как подсказывают нам из-за океана, умеет не только метко стрелять, но и владеет пси-способностями: одновременно управляет с несколькими объектами на расстоянии, взрывает не понравившиеся ему предметы (тоже дистанционно), создает волну из всякого подручного мусора и отправляет ее в увлекательное путешествие по воздуху. Веселится, в общем, как хочет и чувствует себя при этом совершенно безнаказанно.

Дабы игроку не надоело развлекаться с парящими в воздухе и правдоподобно стучающимися

друг о друга предметами, разработчики решили добавить в CellFactor кучу оружия, несколько видов транспорта (попробуйте угадать с трех раз, реалистично ли он будет себя вести?), какой-никакой сюжет (вероятно, действительно никакой, ибо в анонсе о нем — ни словечка) и мультиплеер с несколькими режимами. Один из них называется Physical Capture the Flag — ну разве не чудо?

Резюмируя, хочется заметить, что энтузиазм и приличный физический движок — это очень здорово, вот только образ полноценной игры в наших умах пока почему-то не складывается. Впрочем, делать выводы еще рановато — обождем до демо-версии, если она, конечно, объявится.

АНОНСЫ

● Blizzard разместила на своем сайте объявление о вакансии дизайнера уровней, обладающего опытом создания карт для трехмерных RTS вроде **Command & Conquer** или **Warcraft 3**. Нам кажется, или в воздухе запахло **Starcraft 2**?



● Композитор Джоэль Голдсмит, сын известного Джерри Голдсмита (см. хотя бы «Чужой» и «Рэмбо»), сочинит звуковую дорожку для экшена **Call of Duty 3**.

АНОНСЫ

Симятам О ЗВЕРЯТАХ

Кошатники, собачники, канареечники, попугаечники, улиточники, черепаешечники, крокодилы и прочие любители содержать всевозможных животных в домашних условиях с большим энтузиазмом отнесутся к инициативе **Electronic Arts** выпустить на PC и, представьте себе, консолях игру **The Sims 2: Pets**. Строго говоря, статус независимого продукта она получит лишь на приставках, тогда как владельцы персоналок могут смело называть эту радость дополнением.

Теперь любой, кто мечтал завести собаку, но не решался из-за поставляющегося в нагрузку вороха проблем (ежедневное выгуливание, испорченная мебель, погрызенные тапки, замечательные запахи по всей квартире или, на худой конец, необходимость регулярно подзаряжать аккумуляторы Nintendo DS), может махнуть на неурядицы рукой и выбрать себе виртуального песика — любой породы, любого размера и любой окраски. С кошками — та же история, равно как и с канарейками, попугаями, хомяками и морскими свинками. Вот только насчет улиток и аллигаторов мы, уж простите, жестоко пошутили. Такая живность не нужна даже в сим-доме.

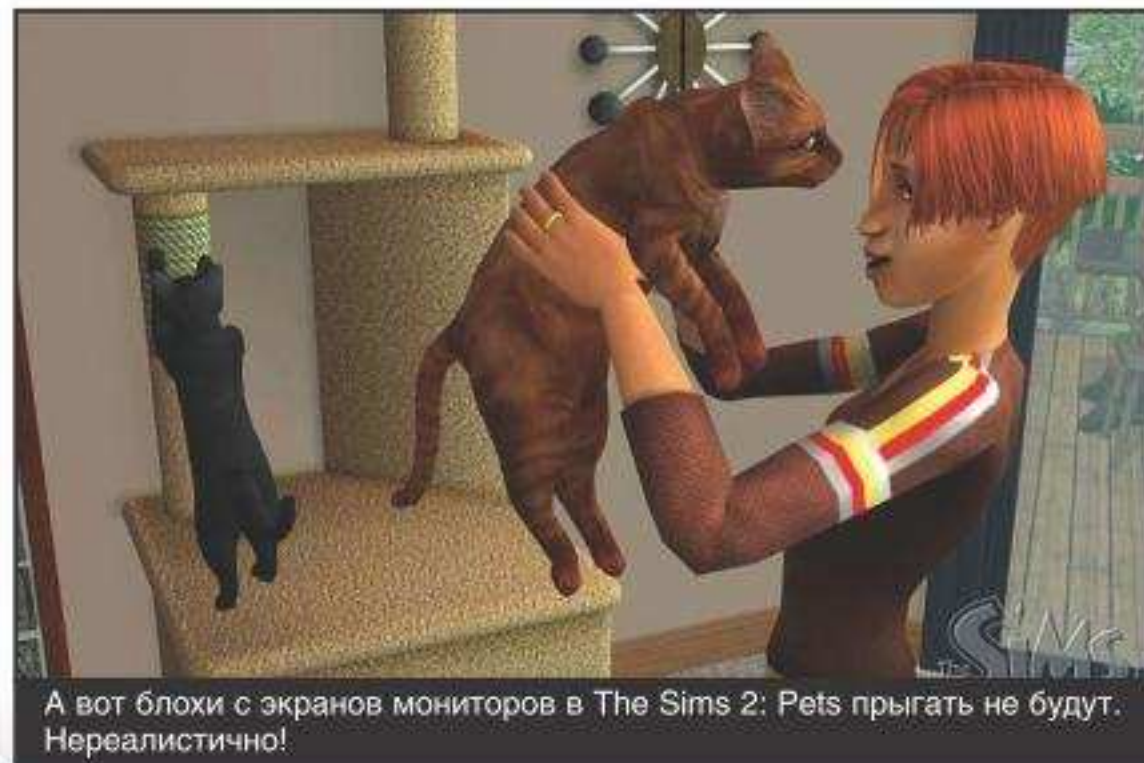
Виртуальные домашние любимцы постараются доставить своему хозяину как можно больше хлопот — тоже виртуальных, но от этого ничуть не менее до-

садных. Кошечки и собачки начнут драть обивку диванов и метить углы, пернатые друзья, надо полагать, станут с чириканьем летать по всей квартире и провоцировать пушистых хищников — в общем, если постараться, можно завести себе эдакий персональный зоопарк, ничуть не хуже, чем у Эйса Вентуры в одноименном фильме.

Есть и другие нюансы. По мере прохождения игрок получает бонусы вроде новых аксессуаров для домашних питомцев (ванночки с песком, игрушечные мыши и резиновые косточки), а если очень повезет, можно даже обзавестись парой новых, особенно редких пород.

Кстати, каждая из версий **Pets** будет в чем-то эксклюзивной — особенности игры на DS и PS2 мы живописать по понятным причинам не станем, а вот про персоналки скажем пару ласковых. Оказывается, владельцы PC смогут без проблем выводить новые породы животных. Кроме того, **Pets** будет совместима с предыдущими дополнениями к **The Sims 2** — некоторые зверюшки смогут работать вместе с хозяином в развлекательной индустрии, охранном бизнесе и даже сфере обслуживания.

До середины этой осени у вас еще есть шанс уделить своему Барсику или Тузику минимум внимания. После 17 октября, когда **The Sims 2: Pets** появится в продаже, будет уже не до него.

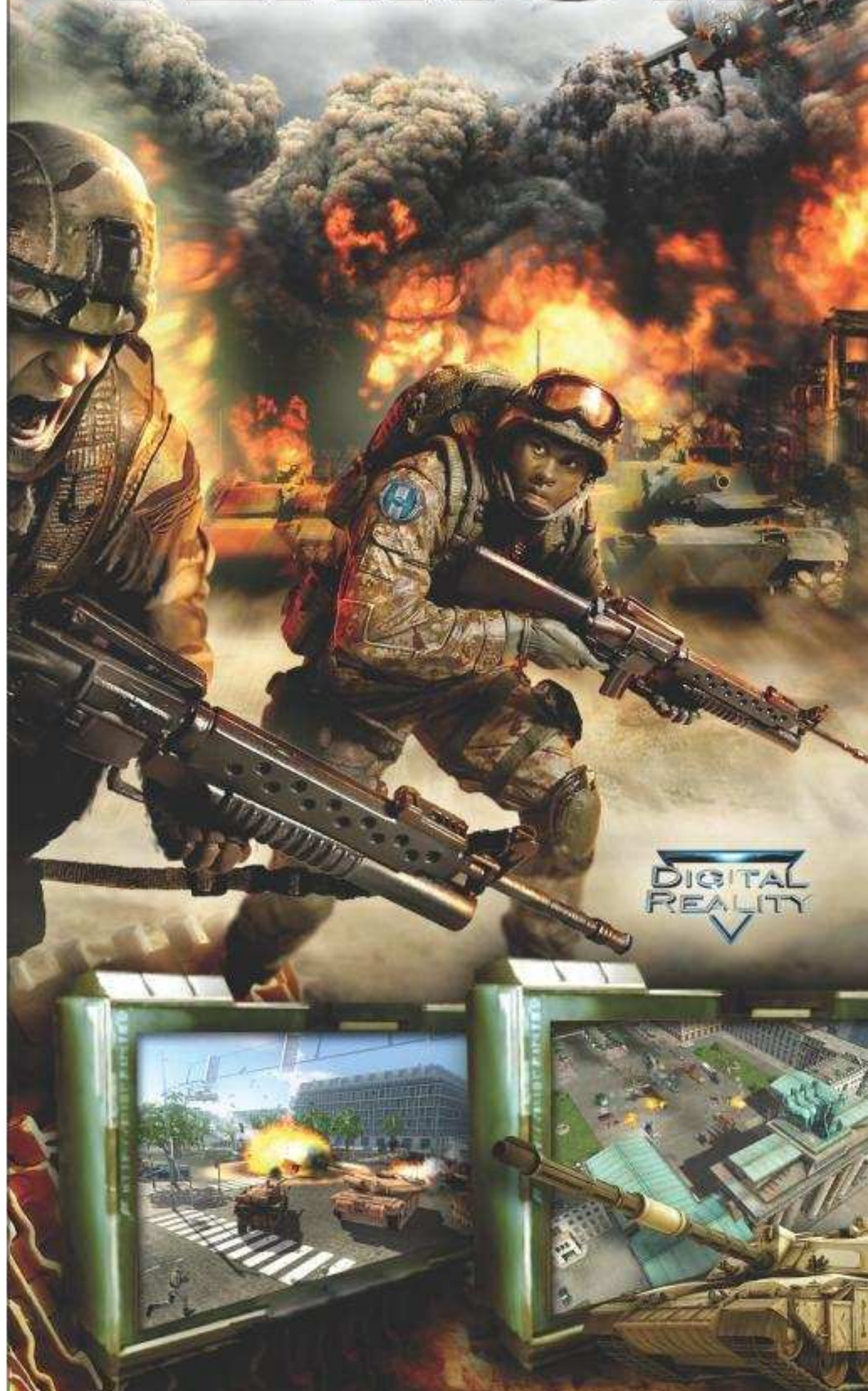


А вот блохи с экранов мониторов в **The Sims 2: Pets** прыгать не будут. Нереалистично!

Акелла

ЖАНР СТРАТЕГИЯ

WAR ON TERROR



DIGITAL REALITY

На заре третьего тысячелетия мирная жизнь окончательно стала пережитком прошлого. Подпольные террористические организации сплотились вокруг единого центра, чтобы наносить сокрушительные удары по всему миру. Их намерения остаются тайной. Дьявольская точность, с которой планируются теракты, уступает разве что их жестокости. В декабре 2006 года был организован особый отряд по борьбе с терроризмом, но первая же его миссия — «операция Кимберли» — стала оглушительным провалом...

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- 30 миссий, объединенных в 3 различные кампании
- 60 юнитов, обладающих индивидуальными особенностями
- Местами боевых действий становятся легко узнаваемые уголки мира
- Наличие многопользовательского режима с поддержкой до 8 игроков

www.akella.com



М. Video

Филиал ООО "Поплит Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс: (812) 252-49-65.



Акелла



НОВОСТНОЙ

МЕРИДИАН

● 23 сентября этого года в «Лужниках» возродят одну из лучших советских традиций — молодежные игры «Готов к труду и обороне!». Помимо разнообразных спортивных и интеллектуальных игр, программа ГТО нового поколения включает в себя и Counter-Strike.

● Компания GFI объявила об открытии нового подразделения по разработке игр — GFI Russia, созданного на базе студии «МиСТ лэнд — ЮГ».



КИНО

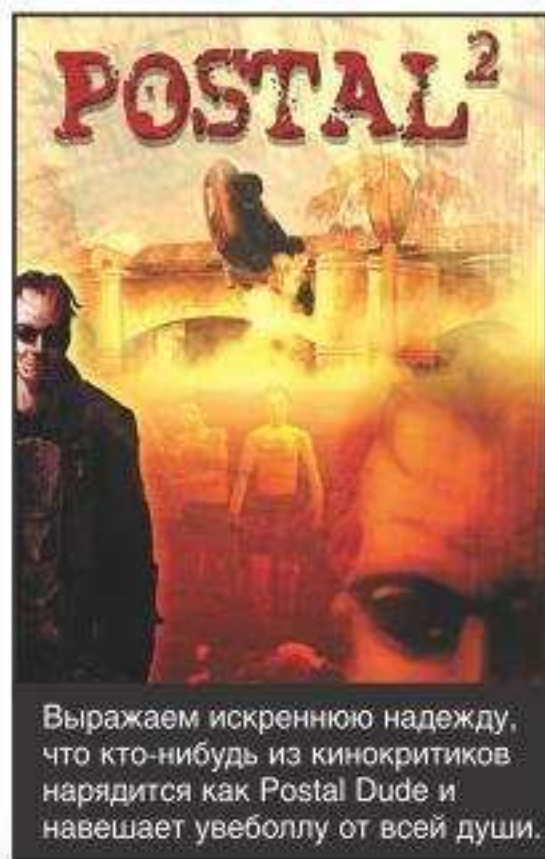
Опустошение



Если Скорпион все-таки появится в третьем Mortal Kombat, мы только за.

В мире киноигр, представьте себе, существуют аналоги популярных отечественных телесериалов вроде «Моей прекрасной няни» и «Не родись красивой». Ну, вы знаете — когда все действующие лица усиленно изображают активность и душевные страдания, однако ничего такого вроде бы не происходит. А если даже что-то и случается, то обычно такая идиотия, что лучше бы и не случилось вовсе.

Среди игроэкранизаций роль своеобразной мыльной оперы уже довольно долгое время исполняет киносериал **Mortal Kombat**, которому дал жизнь Пол «Анти-Увеболл» Андерсон в далеком 1995 году. Тогда еще никто не знал, что через пару лет в кресло режиссера сиквела сядет Джон Р. Леонетти и, цензурно выражаясь, все ополтит. Причем ополтит так от души, что сама



Выражаем искреннюю надежду, что кто-нибудь из кинокритиков нарядится как Postal Dude и навешает увеболлу от всей души.

идея появления триквела окажется под большим вопросом — размером с Останкинскую телебашню, не меньше.

Впрочем, «Аннигиляция», будь трижды проклято ее имя, все-таки почти окупилась и даже принесла своим творцам немного денег, поэтому студия **Threshold** вот уже почти десять лет как ломает комедию под названием «Подразни фаната». Чего только не узнали за эти годы поклонники файтинга-прототипа: и кучу рабочих названий (от **MK: Domination** до **MK: Devastation**), и пару-тройку сюжетных завязок, и, наконец, имена нескольких режиссеров, якобы выражавших желание повозиться с многострадальным проектом. Назывался даже Рассел Малкахи, который в итоге ушел делать триквел «Обители зла», оставив вместо себя мало кому известного Mink'a.

С актерами еще веселее. На главные роли в «Опустошение» (давайте считать, что у третьей «Смертельной битвы» будет именно этот подзаголовок) прочили всех основных лицедеев из первого фильма, включая Кристофера Ламберта и Линдена Эшби, чей Джонни Кейдж позорно погиб в «Аннигиляции» (кстати, играл его в сиквеле совсем другой человек). Но все это — не более чем досужие слухи, которые никем так до сих пор и не были подтверждены.

Зато вот Крис Касамасса — товарищ, прятаящийся за маской Скорпиона в оригинальной ленте и телесериале **Mortal Kombat: Conquest**, — вцепился в «Опустошение» всеми конечностями и при каждом удобном случае изъявляет горячее желание сниматься в триквеле и всех остальных частях Mortal Kombat, если они, конечно, воспоследуют. Позиция сугубо верная, учитывая потрясающую (в плохом смысле этого слова) фильмографию актера: начал кинокарьеру эпизодической ролью в «Малыше карате», а закончил — в кошмарном ужасе под названием **Sci-Fighter**, этаком трэше с участием Дона «Дракона» Уилсона,

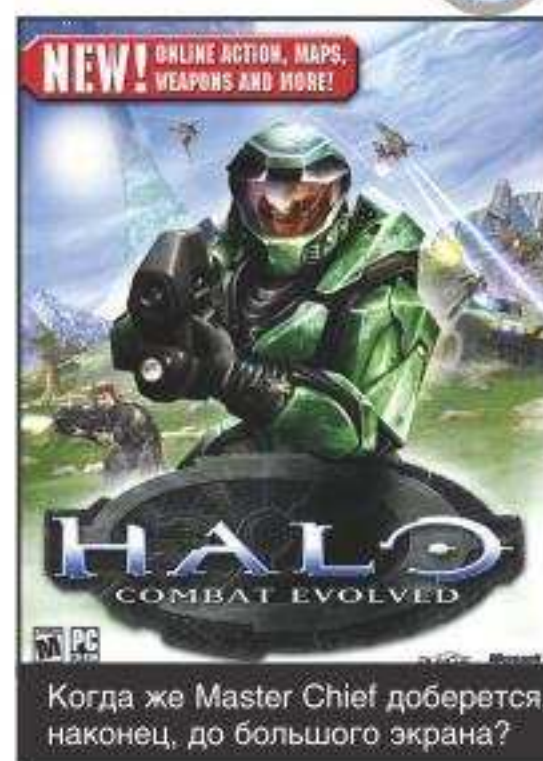
Синтии Ротрок и Лоренцо Ламаса. Да, мы тоже крайне удивлены, что эта братия все еще снимается в кино.

Знаете, кого в «Опустошении» не будет почти наверняка? Лю Кана и, соответственно, исполнявшего его роль Робина Шу. Совсем недавно актер признался, что раскопал где-то информацию о сценарии триквела, который переносит действие за некоторое время до событий первого фильма и делает главным героем Саб-Зиро. Поговаривают, правда, что оный сценарий до того ужасен, что запускать его в производство никто не горит желанием. Оттого и постоянные задержки с началом работ над картиной. Что ж, в таком случае его запросто могут отправить на серьезную доработку или вообще аннигилировать (тьфу!) к такой-то бабушке. И будет нам тогда полноценное продолжение, а не черт знает что.

Кстати, о переработанных сценариях. Не то чтобы сильно известный писатель Д. Б. Уэйсс, работающий вместе с Дэвидом Беньюффом над киноадаптацией «Игры Эндера» (премьера — в 2008 году), в одном из интервью проболтался, что по заказу **Universal Pictures** строит новый сценарий экранизации Halo. В конкретику Д. Б. не решил не вдаваться, поэтому нам остается лишь гадать — поручено ли писателю довести до ума писанину Алекса Гарланда (что было бы очень странно — неужто за автором «28 дней спустя» надо подчищать хвосты?) или же речь идет о совершенно новой рукописи? В любом случае налицо очередная задержка. Жаль.

И в завершение — несколько традиционно теплых слов об Уве Болле. Куда же без него?

Вконец утомившись словесно отбиваться от язвущих на каждом углу кинокритиков, Величайший Режиссер На Свете решил прибегнуть к языку кулаков и боксерских перчаток. Уве до сих пор искренне считает, что большая часть людей, пишущих разгромные рецензии на его шедевры, либо в глаза их не виде-



Когда же Master Chief доберется, наконец, до большого экрана?



Посмотрите на Лю Кана попристальнее, потому как больше вы его в киношном Mortal Kombat не увидите. Наверное.

ла, либо просто-напросто ни бельмеса не смыслит в кино. А раз так, то придется поучить невежд уму-разуму — кому-то вправить мозги, кому-то сломать челюсть, а кому-то оборвать руки, чтобы неповадно было стучать по клавиатуре.

Дабы осуществить свою заветную мечту, герр Болл пригласит пятерых самых злобных критиков на съемки своего нового фильма **Postal**, поселит в гостинице, будет кормить и поить на убой, а потом вызовет их на ринг и проведет с каждым из них десятираундовый бой. Кто сможет начистить Уве Боллу физиономию — тот молодец и настоящий кинокритик, а кто получит от агрессивного немца на орехи — дурак и, повторимся, «ни бельмеса не смыслит в кино».

Самые достойные моменты из этих пяти боев попадут в фильм — вот только непонятно, в каком виде. Но есть мнение, что возможность поглазеть на то, как какой-нибудь особо крепкий кудесник пера выбивает из режиссера Postal всю дурь, привлечет в кинотеатры толпы народу.

● Activision сообщила фанатам бондиады, что ее 21-я часть — картина «Казино Рояль» — останется без «сопроводительной» игры. Компания сосредоточит все усилия на разработке игровой версии уже 22-го фильма об «агенте 007».

● Убытки издательства Atari в первом квартале 2007 года составили 7,1 миллиона долларов. Это почти в пять раз меньше, чем год назад.

ATARI

Инди ПО-РУССКИ

На вопрос о том, существует ли в России индустрия независимых игровых разработчиков, принято сначала удивленно моргать, потом долго думать, а затем уклончиво отвечать: «Да так, была вроде где-то». И впрямь — когда вы в последний раз видели на прилавках игру, за копейки созданную гениальными Левшами из города Неважно-Какого, да еще и отлично расходящуюся благодаря не многомиллионным рекламным бюджетам, а сугубо положительной народной молве? Бросьте, вопрос-то риторический.

А вот весьма известный в околоигровых кругах **Валерий Корнеев** считает, что возможность родить недорогую, а главное — качественную и интересную российскому покупателю игру есть у каждого. С целью доказать свою правоту окружающим Валера (ничего, что мы так запанибратски?) и группа инициативных товарищей начали разработку типичной представительницы жанра Interactive Fiction под кодовым названием **Small Game**.

Кто не в курсе: IF — это что-то вроде квеста, эталона графического романа с кучей иллюстраций, зачастую богато анимированных. Подобные штуки

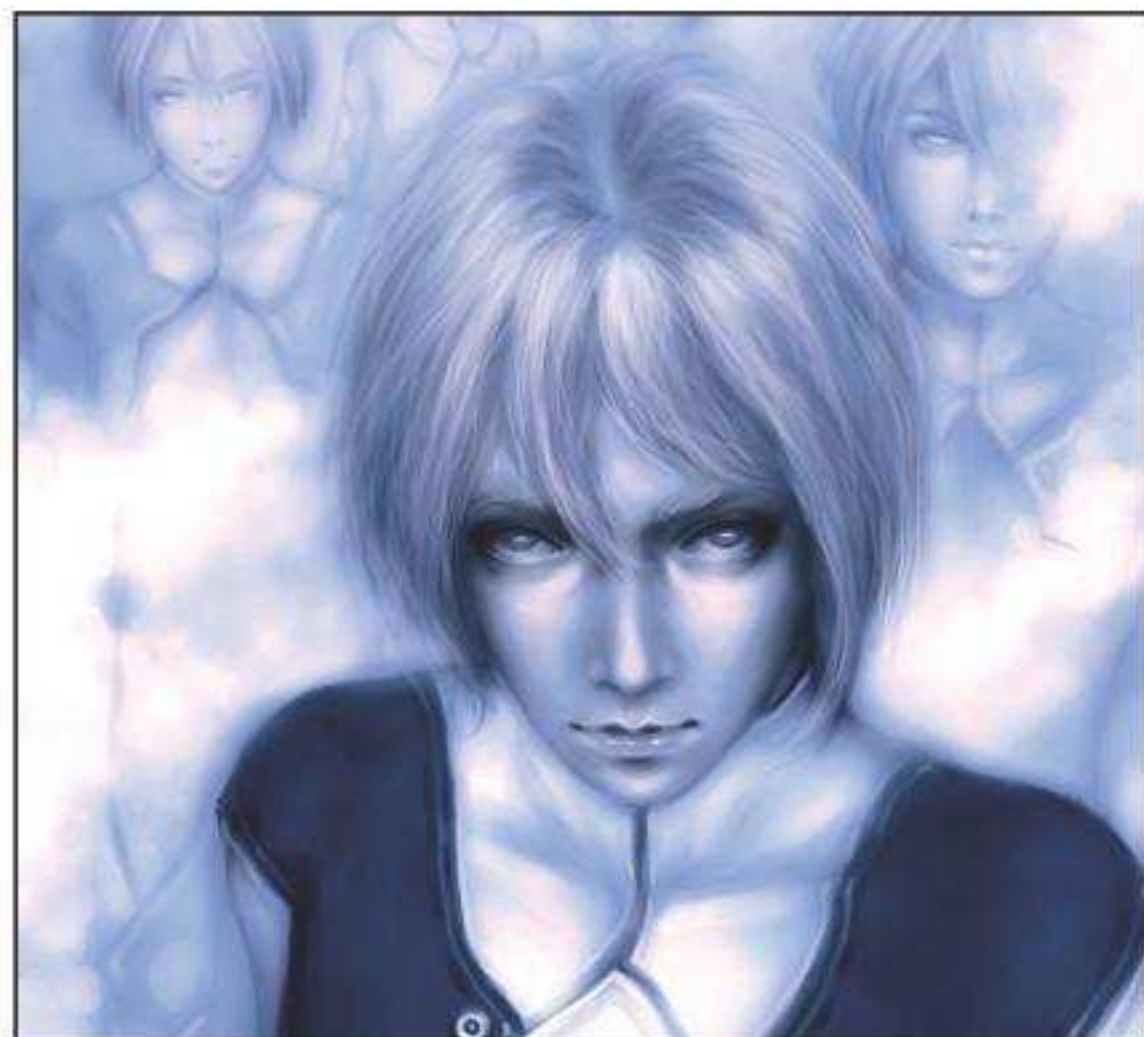
ИНТЕРЕСНОСТИ

сильно популярны в Японии, а вот у нас пока что как-то не прижились. Возможно, Small Game сможет переломить ситуацию?

Корнеев и команда обещают, что в их произведении не будет инопланетян, эльфов, принцесс, драконов и прочих поднадоевших атрибутов каждой второй компьютерной игры. Зато будут, цитируем, «юноши и девушки, мужчины и женщины, гражданские и военные, влюбленные и наоборот... высокие и не очень технологии, мистика и рационализм, чудеса и диковины, кухонные беседы за полночь и боевые действия в городской черте».

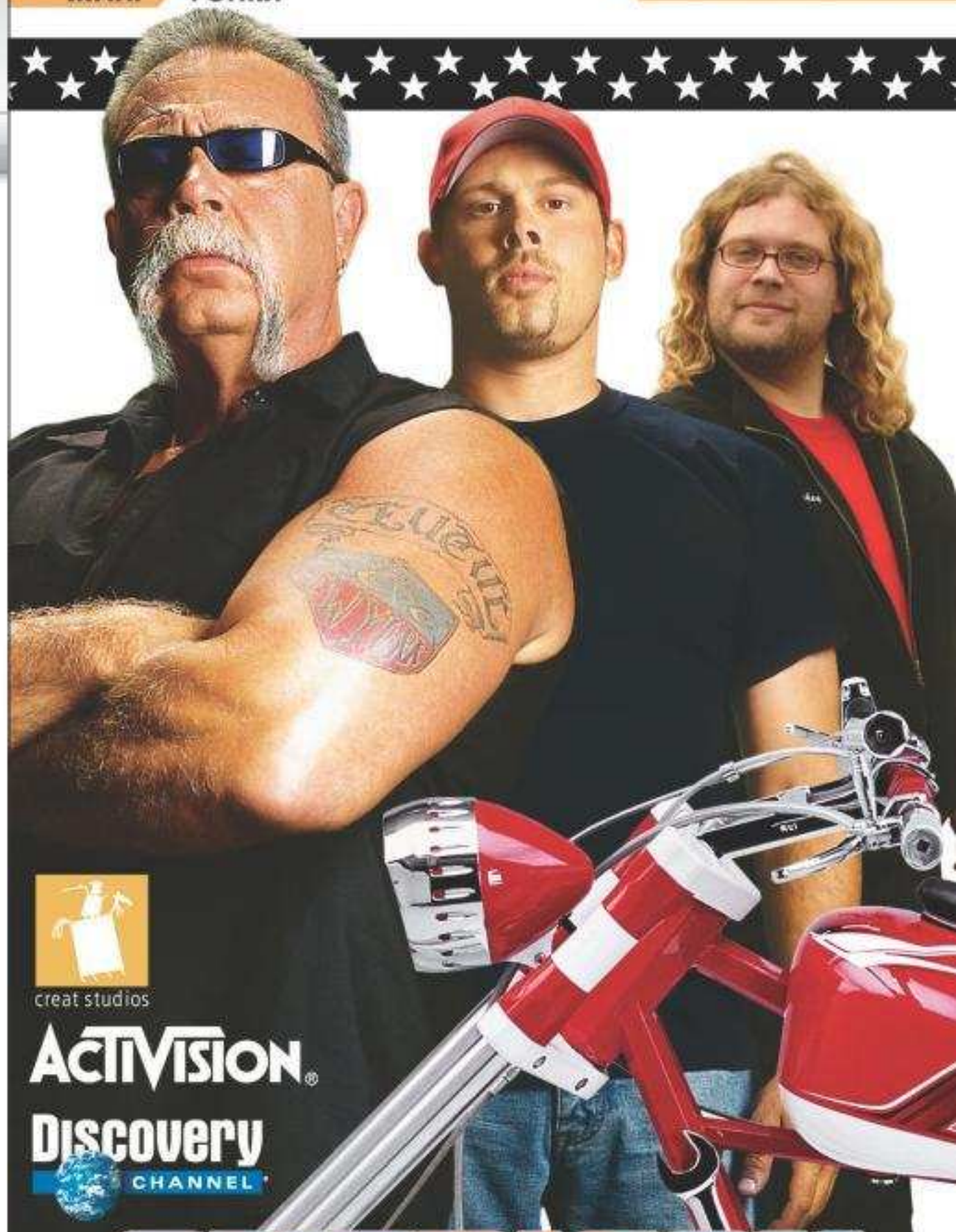
Сюжет Small Game обещает быть накрученным, интересным и, что самое важное, нелинейным — разработчики особо отмечают, что хотят вызвать у пользователя жгучее желание проходить игру снова и снова. За графику отвечает замечательная, без дураков, художница **Ева Соулу**, работающая преимущественно в манга-стиле. Что ж, как минимум за визуальную часть Small Game можно вообще не волноваться. А это уже кое-что.

Когда игра появится в продаже, наши энтузиасты на всякий случай пока не говорят (и правильно делают), но обещают держать всех в курсе посредством Живого Журнала. Кому любопытно — заходите по адресу <http://smallgame.livejournal.com> и либо просто созерцайте, либо принимайте активное участие в обсуждении и, быть может, даже разработке проекта.



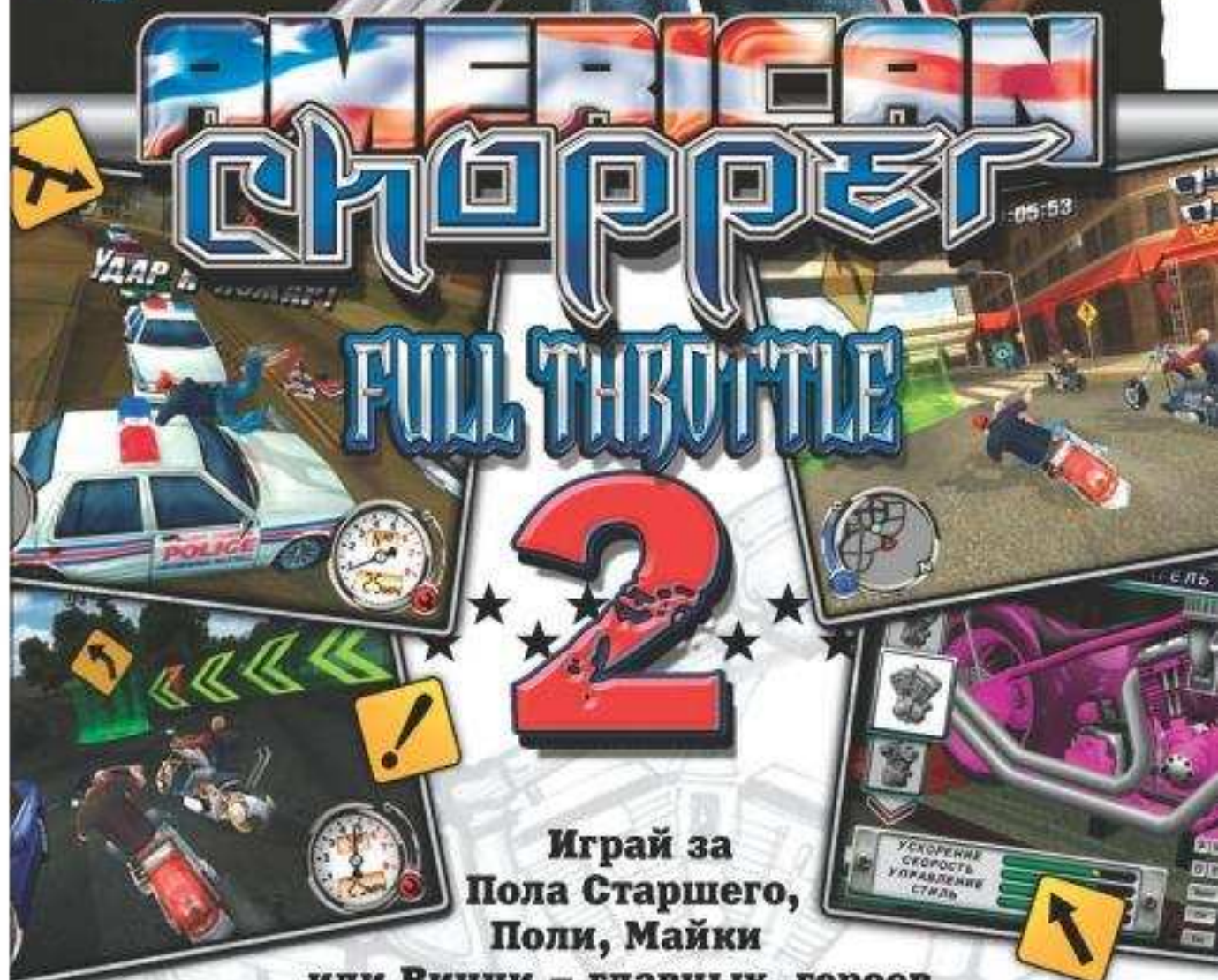
ЖАНР ГОНКИ

Акелла



ACTIVISION®

Discovery CHANNEL



Играй за Пола Старшего, Пола, Майки или Винни — главных героев популярного телешоу «Американский мотоцикл»!

ОСОБЕННОСТИ:

Множество мотоциклов из одноименного телешоу
Вас ждут гонки, выполнение трюков и погони
Выполняйте задания, чтобы получить новые запчасти

© 2005 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. All rights reserved. © 2005 Discovery Communications, Inc. American Chopper, Discovery Channel and related logos are trademarks of Discovery Communications, Inc. and used under license. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

www.akella.com



М. video

© 2006 "Akella" Все права защищены. Неправильное копирование преследуется. Игры с доставкой www.cdgames.ru
Оптовая продажа: Москва, (495) 383-46-14, nataly@cdnavigator.ru
Санкт-Петербург: (812) 252-49-65, akella@msbbox.ru
Ростов-на-Дону: (863) 290-78-42, akellarostov@aaanet.ru
Тех. поддержка: (498) 363-4612, E-mail: support@akella.com
Представитель на Украине: "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Полет Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.



Акелла



ДАТЫ ВЫХОДА ИГР

* Рейтинг ожидаемости показывает, насколько мы ожидаем ту или иную игру. Если ожидаемая игра — потенциальный хит, то вместо цифры рейтинга в этой графе стоит значок «ХИТ». Если же вы видите значок «—», то это означает, что у редакции недостаточно информации, чтобы дать какие-либо прогнозы.

Ориентировочная дата выхода	Название	Издатель/разработчик	Описание	Рейтинг ожидаемости*
11 сентября 2006	Company of Heroes	THQ / Relic Entertainment	Одна из самых заманчивых стратегий этого года — с графикой по экшен-стандартам, интересным геймплеем и обязательной «героичностью».	90%
12 сентября 2006	LEGO Star Wars 2: The Original Trilogy	LucasArts / Traveller Tales	Фанаты «Звездных войн» снова садятся за кубики LEGO. На этот раз «собирать» будем классическую трилогию.	70%
12 сентября 2006	Call of Juarez	Ubisoft / Techland	Дикозападный шутер польского разлива. Обещания привычны как утренний кофе: красивая графика, инновационный геймплей и обязательные поединки на лошадях.	70%
12 сентября 2006	Broken Sword: The Angel of Death	THQ / Revolution Software	В сентябре меч сломается уже четвертый раз подряд. Мы же вновь встретимся с одним из самых популярных авантурных сериалов в истории компьютерных игр.	80%
18 сентября 2006	Warfront: Turning Point	CDV / Digital Reality	Альтернативно-историческая WW2-RTS — с одумавшимися фашистами, грудастой советской агентессой и футуристическими юнитами.	60%
17 октября 2006	Dark Messiah of Might and Magic	Ubisoft Entertainment / Arcane Studios	Продолжение серии Might and Magic, в котором, согласно последним веяниям, акценты сместились от хардкорной RPG в сторону легкого и ненавязчивого экшена.	80%
26 сентября 2006	Mage Knight: Apocalypse	Namco Bandai	Магическая RPG с уклоном в экшен от японских производителей.	70%
26 сентября 2006	Герои уничтоженных империй	GSC Game World	Жутко красивая трехмерная RPG-стратегия российского производства.	90%
24 октября 2006	Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	Задания шпиона-легенды Сэма Фишера с каждым разом становятся все сложнее и сложнее. Этой осенью, например, ему предстоит стать двойным агентом.	95%
26 сентября 2006	Caesar 4	Vivendi / Tilted Mill	И снова мы отправляемся в далекое-далекое прошлое, чтобы построить город-сад — в этом нам поможет очередное продолжение популярной градостроительной серии.	70%
Сентябрь 2006	Neverwinter Nights 2	Atari / Obsidian Entertainment	В городе-где-не-бывает-зимы во второй раз наступает ночь. Надеемся, что Obsidian за прошедшее время не ослабили хватку и подарят нам очередную шедевр.	90%
3 октября 2006	Test Drive Unlimited	Atari / Eden Studios	Графика нового поколения, аркадный гоночный геймплей — возможно, у любителей покататься появится новая забава.	70%
13 октября 2006	Gothic 3	JoWooD / Piranha Bytes	Триquel знаменитой ролевой серии. Должно получиться как минимум красиво и интересно. Как максимум? Ну, RPG года.	90%
24 октября 2006	Sid Meier's Railroads!	2K Games / Firaxis Games	Спустя долгие годы паровозики от Сиды Мейера возвращаются! Надеемся, что они встряхнут застоявшийся было жанр.	80%
3 ноября 2006	Medieval 2: Total War	Sega / The Creative Assembly	В сиквеле одной из самых успешных глобальных стратегий Creative Assembly планирует обрушиться на нас всеми своими силами: потрясающей графикой, масштабными боями, глубоким и продуманным геймплеем. Надеемся, что у них в очередной раз все получится.	70%
1 ноября 2006	Need for Speed: Carbon	Electronic Arts	Сериал Need for Speed движется в новом направлении — в направлении каньонов, где будут соревноваться любимые всеми стритрейсеры.	80%
Декабрь 2006	Brothers in Arms: Hell's Highway	Ubisoft / Gearbox Software	Долгая дорога братьев к победе продолжается в новом супер-зрелищном экшене.	80%

Ушли на «золото»

Ниже приведены игры, которые на момент сдачи этого номера отправились в печать и с 90% вероятностью появятся в продаже на момент выхода журнала.

Название	Издатель/разработчик	Описание	Рейтинг ожидаемости*
Sword of the Stars	Kerberos Productions / Lighthouse Interactive	Очередная Глобальная Космическая Стратегия от совершенно неизвестных разработчиков.	60%
Birth of America	Strategy First / SEP BOA	Стратегия о Войне с французами и индейцами, а также об Американской революции, которая положила конец британскому колониальному игу и... остальное, в общем, и сами знаете.	50%

Фильмы по играм

Ниже приведены даты выхода самых ожидаемых нами фильмов по играм.

Название (Рус. название)	Мировая премьера/Премьера в России	Игра-первоисточник	Режиссер/Ведущие актеры	Рейтинг ожидаемости*
DOA: Dead or Alive (Живыми или мертвыми)	25 августа 2006/2 ноября 2006	Серия Dead or Alive	Кори Юэн/Девон Аоки, Колин Чоу, Наталия Мальте	90%
In the Name of the King: The Dungeon Siege Tale (Во имя короля)	1 декабря 2006/-	Серия Dungeon Siege	Уве Болл/Джейсон Стейтем, Рэй Лиотта, Джон Рис-Дэвис	увелопл
Aliens vs. Predator 2	10 августа 2007/-	Серия Aliens vs. Predator	Грег Страус, Колин Страус	80%
Resident Evil: Extinction	7 сентября 2007/-	Серия Resident Evil	Рассел Малкахи/Милла Йовович, Али Лартер, Сиенна Гильори	70%
Spy Hunter: Nowhere to Run	Июль 2007/-	Серия Spy Hunter	Джон Ву / Дуэйн «Скала» Джонсон	70%
Hitman	2007/-	Серия Hitman	-/Вин Дизель	90%
Driver	2007/-	Серия Driver	Роджер Эвери	70%
Castlevania	2007	Серия Castlevania	Пол Андерсон/-	70%

Редакция не несет ответственности за несанкционированный перенос дат выхода игр издателями и разработчиками.

БУДЬ НА ВЫСОТЕ С DURACELL®

КУПИ ДВЕ ЛЮБЫЕ УПАКОВКИ DURACELL

ОТРЕЖЬ ЛОГОТИПЫ, ПРИЛОЖИ ОПИСАНИЕ
ЛЮБОГО ДОСТИЖЕНИЯ В ТВОЕЙ ЖИЗНИ,
ПОЛОЖИ В КОНВЕРТ

ОТПРАВЬ ПО АДРЕСУ "Г.МОСКВА, 119 048,
А/Я DURACELL" ДО 31 ОКТЯБРЯ 2006



Реклама

ЗАЯВИ О СЕБЕ!



**ЕСЛИ ТВОЯ ИСТОРИЯ СТАНЕТ ЛУЧШЕЙ,
ТЫ РАЗМЕСИШЬ СВОЕ ФОТО ИЛИ
ФОТО ЛЮБИМОГО ЧЕЛОВЕКА
НА РЕКЛАМНОМ ЩИТЕ
В ЦЕНТРЕ ТВОЕГО ГОРОДА**

**ПРИСЛАВШИЙ ПИСЬМО ПОЛУЧИТ
ФОНАРЬ DURACELL***

* ПЕРВЫЕ 10000 УЧАСТНИКОВ



Товар сертифицирован

DURACELL®

*Работает до 10 раз дольше**

* По сравнению с обычными солевыми батарейками

ПОДРОБНОСТИ АКЦИИ ПО
ТЕЛЕФОНУ ГОРЯЧЕЙ ЛИНИИ
ЗВОНОК БЕСПЛАТНЫЙ

8 800 2006 106

ИЛИ НА САЙТЕ
WWW.DURACELL.RU



НОВОСТНОЙ

МЕРИДИАН

● Компания **1C** и **Gaijin Entertainment** объявили о разработке игры под названием «**Ониблэйд**». Проект обещает стать «первым российским экшеном в аниме-стилистике».



● По мнению **Ubisoft**, кошки и собаки — это вовсе не единственные друзья человека. Именно поэтому уже осенью на PC появится игра под названием **Horsez** (то бишь лошадки), а владельцы приставки DS, ко всему прочему, смогут помучить еще и виртуального хомячка в **Hamsterz Life**.

АНОНСЫ



Парочка ПСИХОПАТОВ

Если вы большой фанат шутера **Freedom Fighters** и живете одной лишь надеждой на скорый сиквел (о котором, если кто не в курсе, было упомянуто еще в марте 2004 года, в одном из финансовых отчетов **Eidos**), то лучше примите чего-нибудь успокаивающего. Дело в том, что проект **Freedom Fighters 2**, похоже, приказал долго жить и счастливо оставаться. По крайней мере, об этом сиквеле вот уже два года не слышно ни словечка, а студия **IO Interactive**, на чьей совести и оригинальная игра, и орденоносный сериал **Hitman**, в настоящий момент корпит над совсем другим проектом — шутером от третьего

лица **Kane & Lynch: Dead Men**.

Сначала эту благую весть понес в народ журнал **Game Informer**, а затем и **Eidos** созрела для полноценного анонса. По обещаниям нас ждет игра, под самую завязку начиненная экшеном. Главных героев, представьте себе, зовут Кейном и Линчем. Один из них — наемник со скверным характером, а второй — так вообще натуральный психопат, по которому плачут дурдом, смиренная рубашка и лекарства позабористее. На окружающий мир эти парни смотрят сквозь застилающую глаза красную пелену жестокости и ярости; да и друг с другом толком ужиться не мо-

гут — того и гляди сцепятся, как бойцовские псы. Тем не менее приходится терпеть — автобус, который вез нашу парочку аккуратно на смертную казнь, протаранила большая бронированная машина. Воспользовавшись суматохой, преступники бежали, и теперь на хвосте у них висит вся окрестная полиция и ФБР до кучи.

Кстати, среди игровых режимов будет как одиночное прохождение, так и кооператив, а

еще — самый обычный мультиплеерный десматч и что-то такое до кончиков ушей командное. Осторожная **Eidos** нашептывает, что релиз **Kane & Lynch** изначально состоится на PC и Xbox 360, намекая на возможность выхода версий для других платформ при условии хороших продаж. Когда в точности игра появится на прилавках, издатель не расколотся, но пообещал, что не позднее 2007 года.



«Мой приятель — больной на всю голову психопат. Да и я, признаться, не лучше».

АНОНСЫ



Белый СОВЕТ

Когда **Electronic Arts** впервые упомянула на публике о ролевой игре **Project Gray Company**, мало кто не догадался, что речь идет об очередном этапе выжимания бесконечных денежных соков из лицензии на **The Lord of the Rings**. Во-первых, на это самым что ни на есть активным образом намекал игровой арт, во-вторых, слухи о но-

вом ролевом «Властелине колец» от EA и без того уже активно бегали по форумам, страницам журналов и веб-сайтам, ну а в-третьих, знатоки книги сразу же вспомнят, что в «Возвращении короля» орудовал почти одноименный Серый Отряд (по-английски — **Grey Company**). Словом, и сам издатель, и главный дизайнер Стив Грей оставили достаточно подсказок, чтобы порадовать всех хоть чуточку догадливых людей.

Ну а для остальных человек стало большим сюрпризом, когда **Electronic Arts** все-таки официально анонсировала RPG под названием **The Lord of the**

Rings: The White Council. Да-да, именно так теперь следует величать **Project Gray Company** в приличном обществе. Сюжет игры легко угадывается из заголовка — главный герой по заданию Белого совета (в него, если кто запомит, входили такие популярные товарищи, как Гэндальф, Галадриэль, Элронд и когда-то даже Саруман) отправляется на подвиги. При этом он может стать человеком, прикинуться эльфом, хоббитом или гномом — решать игроку.

Собственно, ничего такого уж сверхъестественного разработчики про свой проект не рассказывают, разве что пугают умным,

как Гарри Каспаров, интеллектом (некоторые поведенческие алгоритмы, правда, позаимствованы из **The Sims 2** — и поди пойми, хорошо это или же совсем наоборот), мощной сюжетной линией с огромным количеством квестов, окружением, часть которого взята из фильмов Питера Джексона, а часть — из книг Толкиена, роскошной графикой и открытым игровым миром. Параллели с **Oblivion** никто официально не проводит (ну разве что в отдельных интервью), но они и без того напрашиваются.

The White Council должна взять штурмом все игровые чарты осенью 2007 года. Пока что EA планирует выпустить три версии: для PC, Xbox 360 и PlayStation 3. Вот это-то нас, признаться, истораживает. Последний раз, когда компания пыталась сделать ролевую игру для приставок, родилось чудюдо по прозвищу **The Lord of the Rings: The Third Age** — игра не то чтобы плохая, но до боли в висках похожая на типичные японские RPG вроде **Final Fantasy X**.

Сможет ли **Electronic Arts** не наступить дважды на одни и те же аккуратно присыпанные осенней листвой грабли? Задача не из простых.



Первый игровой арт завораживает и вызывает в глубинах души подозрительные сомнения — неужели сама игра будет так же красива?

Toshiba рекомендует Microsoft® Windows® XP

Toshiba Satellite A100

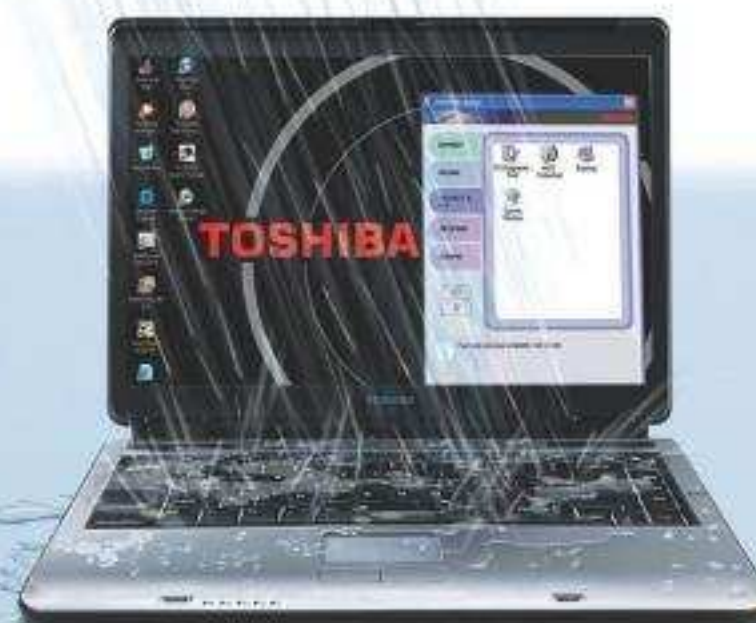
Технологии непотопляемого комфорта



Satellite A100-233

- Технология Intel® Centrino® Duo для мобильных ПК
 - процессор Intel® Core™ Duo T2300 (1,66 ГГц, 667 МГц FSB, L2-кэш 2 Мб)
 - беспроводной адаптер Intel® PRO/Wireless 3945ABG
 - чипсет Intel® 945 PM Express
- ОС Microsoft® Windows® XP Home Edition
- TruBrite экран 15,4" WXGA
- Оперативная память 512 Мб
- Видеокарта ATI X1600 (512 Мб HyperMemory™)
- Жесткий диск 60 Гб
- DVD Super Multi (DL)
- Wi-Fi

Водонепроницаемая клавиатура!



Satellite A100-237

- Технология Intel® Centrino® Duo для мобильных ПК
 - процессор Intel® Core™ Duo 2500 (2 ГГц, 667 МГц FSB, L2-кэш 2 Мб)
 - беспроводной адаптер Intel® PRO/Wireless 3945ABG
 - чипсет Intel® 945 PM Express
- ОС Microsoft® Windows® XP Home Edition
- TruBrite экран 15,4" WXGA+
- Оперативная память 1 Гб
- Видеокарта ATI X1600 (512 Мб HyperMemory™)
- Жесткий диск 120 Гб
- DVD Super Multi (DL)
- Wi-Fi, Bluetooth



Satellite P100-221

- Технология Intel® Centrino® Duo для мобильных ПК
 - процессор Intel® Core™ Duo 2500 (2 ГГц, 667 МГц FSB, L2-кэш 2 Мб)
 - беспроводной адаптер Intel® PRO/Wireless 3945ABG
 - чипсет Intel® 945 PM Express
- ОС Microsoft® Windows® XP Home Edition
- TruBrite экран 17" WXGA+
- Оперативная память 1 Гб
- Видеокарта nVidia® GeForce™ Go 7900 (512 Мб VRAM)
- Жесткий диск 120 Гб
- DVD Super Multi (DL)
- Wi-Fi, Bluetooth

512 Мб видеопамати на GeForce™ Go 7900!



Товар сертифицирован
На правах рекламы

www.toshiba.com.ru

TOSHIBA

Представлен в:

М.видео
(495) 777-777-5

Эльдорадо
(495) 774 00 00

Техносила
(495) 777-8-777

POLARIS
(495) 7-55555-7

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel vPro, Itanium Inside, Pentium Inside, Xeon и Xeon Inside являются товарными знаками либо зарегистрированными товарными знаками, права на которые принадлежат корпорации Intel или ее подразделениям на территории США и других стран. Microsoft и Windows являются зарегистрированными торговыми знаками либо торговыми марками Microsoft Corporation в США и/или других странах.

dvd талия

РАССКАЗ ОБО ВСЕМ
САМОМ ИНТЕРЕСНОМ НА DVD

ИНТЕРФЕЙС DVD

Интерфейс, который обновляется каждый месяц и создается в стиле одной из свежих игр.

- Возможность распечатывать описания и статьи на принтере и сохранять их в форматах RTF или TXT.
- Просмотр скриншотов в режиме слайд-шоу.
- Просмотр видеороликов одним нажатием клавиши.
- Мощная поисковая система для поиска нужных файлов или текстов.

АЛЬТЕРНАТИВА!

В корневом каталоге DVD лежит альтернативная оболочка в формате HTML. Если основной интерфейс у вас не запускается, глючит или медленно работает — используйте ее.

РАБОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

Если вы сделали программу, модификацию, красивую обложку etc. и хотите видеть это на нашем DVD — отправляйте свою работу по адресу gamezone@igromania.ru

Подробности конкурса читайте в разделе «Работы читателей» на DVD.

НАПОЛНЕНИЕ DVD

Обратите внимание, что редакция журнала «Игромания» оставляет за собой право заменять прописанные в «DVD-мании» файлы и дополнения (дабы обеспечить наилучшее наполнение диска). Так что, если вы вдруг не обнаружили, например, обещанные демоверсии или модификации, значит, вместо них мы выложили нечто более ценное и интересное. Ну а убранные файлы, разумеется, нигде не пропадают, а переносятся на ближайшие номера.

ИНФОБЛОК

Смотрите в рубрике «ИнфоБлок» на DVD:

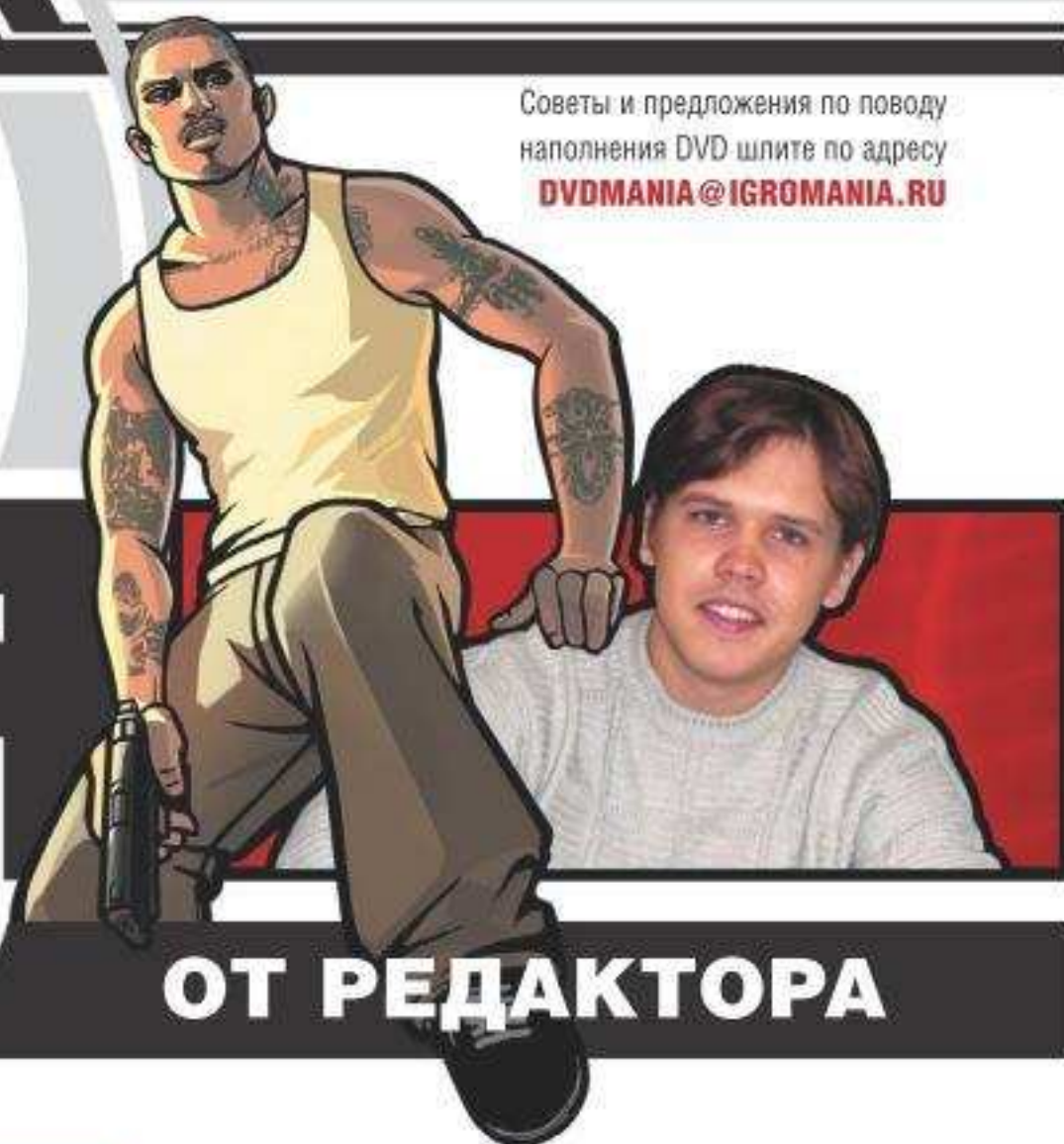
- Техническая и всякая другая помощь по диску.
- Информация о создателях DVD, музыке в оболочке и т.п.
- Цикл легендарных игроманских статей по Magic: The Gathering.
- Информация о российских внекомпьютерных клубах.

БАЗА ДАННЫХ GLOBALMANIA

GlobalMania — глобальная база данных по игроманским дискам и игровым кодам:

- Каталог всего, что когда-либо было на наших дисках.
- Обновляемая база кодов (1600 игр).

Советы и предложения по поводу
наполнения DVD шлите по адресу
DVDMANIA@IGROMANIA.RU



ОТ РЕДАКТОРА

Привет всем!

Итак, друзья, в этом месяце наконец-то свершилось то, чего вы, да и мы ждали уже очень давно, — отныне часть тиража «Игромании» комплектуется двумя DVD! А это означает, что теперь в нашем распоряжении почти на 8,5 гигабайт больше, чем раньше, и мы намерены использовать их на все сто процентов. Прежде всего, конечно, мощно расширится одно из самых важных наших направлений — «Видеомания». Собственно, весь второй DVD уходит именно под видеоматериалы, так что теперь каждый месяц вас ждет целых восемь гигабайт самого интересного и эксклюзивного видео. Ну а на первом DVD, как и раньше, будут размещаться дополнения, самые полезные патчи, увесистые демоверсии, полные клиенты онлайн-игр и т.д.

Обратите внимание, что вторым DVD будет комплектоваться только часть тиража журнала, в то время как другая часть будет по-прежнему выходить с одним DVD. Причем, что важно, вариант с одним диском — это отнюдь не какая-то там бюджетная или облегченная версия. Так же, как и раньше, в комплекте с одним DVD вас будут ждать самые интересные материалы «Видеомании», главные модификации и демоверсии, актуальные патчи etc. Просто всего этого будет ровно на 8,5 гигабайт меньше, чем в вари-

анте с двумя DVD. Однако, будьте уверены, наполнение диска в комплектации с одним DVD останется на самом высоком уровне, точно так же, как и раньше. И последнее: чтобы вы не запутались, что где находится, в «DVD-мании» файлы, попавшие только в



комплектацию с двумя DVD, мы отмечаем вот таким значком. Все подробности, а также ответы на самые актуальные вопросы по поводу комплектации «Игромания» + два DVD» читайте чуть дальше по ходу рубрики в нашей специальной заметке.

Ну а наполнение нынешних дисков как нельзя лучше отражает появление второго DVD. Во-первых, серьезно увеличился демоблок, где вас ждут пять самых интересных демоверсий месяца: **Sword of the Stars**, **The Settlers 2: 10th Anniversary**, «В тылу врага 2», **GTR 2** и **Call of Juarez**. В сумме более двух гигабайт! Кроме того, в разделе «Онлайновые игры» вас ждет еще один сюрприз — полная и совершенно бесплатная версия **Ragnarok Online**, а также сборник всех вышедших на данный момент патчей для **World of Warcraft**. Ну, и как всегда — отличные темы DVD, более десятка патчей, полезный софт и так далее.

До встречи в следующем месяце!

СТЕПАН ЧЕЧУЛИН
tomba@igromania.ru

РАЗДЕЛЫ DVD

- №1: «Сделано в «Игромании», «Демоблок», «Патчи», «КОДекс», «Киберспорт», «По журналу», «Софтверный набор», «ИнфоБлок», «Мобильная территория» и «Руководства и прохождения».
- №2: «Темы DVD», «Игровая зона» (три раздела), «Игровой десктоп», «Железный софт» и «Читательские рассказы».
- №3: «Дополнения игровой зоны», «Из первых рук», «Интересности», «Машина времени», «Игровой калейдоскоп», «Онлайновые игры».

НАД DVD РАБОТАЛИ

Главный редактор: **Степан Чечулин**
Редактор: **Семен Чечулин**
Руководитель видеонаправления: **Антон Логвинов**
Программирование DVD: **Ирина Сидорова**,
Ирина Овсянникова и **Денис Валеев**
Дизайн оболочки: **Илья Галиев**
Над рубрикой «Игровая зона» работали: **Андрей Калинин**, **Иван Рожнев**, **Семен Чечулин**, **Владимир Куншин**,
Александр Цыплаков, **Олег Кононов**, **Николай Позин**
Над рубрикой «По журналу» работали:
Андрей Александров, **Алексей Макаренко**, **Игорь Варнавский**, **Николай Пегасов**

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ DVD

Минимальные системные требования: CPU 200 MHz, 256 Mb RAM, современный DVD-привод, Windows 98, DirectX 8.0.

Если у вас возникли технические проблемы с запуском DVD пишите по адресу dvd@igromania.ru или звоните по тел. (495) 231-2364

ВНИМАНИЕ SUPERBONUS

КЛИЕНТ RAGNAROK ONLINE

- Жанр: MMORPG ● Издатель: Gravity Interactive ● Разработчик: Gravity Interactive
- Издатель в России/Локализация: Новый Диск/Мадос ● Сайт игры: <http://www.raggame.ru/>
- Где брать: На первом DVD в рубрике «Онлайновые игры»

Системные требования:

Необходимо:

CPU 500 MHz, 128 Mb, 32 Mb Video

Желательно:

CPU 1,5 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video

Рagnarok — понятие из северной мифологии викингов — суровых и резких, как несварение. Помните? Локи, Один, последняя битва богов и Валгалла. Но игра основана не на мифах нордических молодцев, а на вселенной серии комиксов манга с тем же названием. О комиксах мы не знаем практически ничего, но в Кореи они, похоже, пользуются популярностью.

Здесь Мидгард мало похож на скандинавские земли. Зелень лесов, пустыни и джунгли, мрачные пещеры. И среди деревьев бродят жуткие плоды разгравшегося воображения художников-мангака. Встречаются, конечно, и обычные монстры вроде волков, зайцев, зомби, гоблинов и лягушек. Но они чувствуют себя одиноко среди бродячих капелек, живых яичниц (больно дерутся сковородками!), кузнециков со скрипочками и кро-тов в шахтерских касках.

Сначала хочется схватиться за голову и воскликнуть: «Да что они себе позволяют? Нарисовали безносые спрайты, одели их в джинсы да еще рассадили вокруг сюрреалистических монстров!»

Потом понимаешь — по-другому сделать было просто нельзя. Кто бы обратил внимание на еще одну двухмерную пафосную MMORPG про героев? Изрядная доля иронии над жанром и самоиронии в графике Ragnarok Online только облегчает погружение в мир.

Веселые старты

Все, как нам кажется, корейские MMORPG делаются по одному шаблону. Иначе как объяснить, что с точки зрения ролевой системы и общей философии игры Ragnarok Online очень похож на серию Lineage. Прокачка и здесь, и там основана на накоплении опыта-экспы через истребление постоянно возрождающейся живности.

В обеих играх опыт разделяется на обычный и «рабочий», позволяющий повышать количество доступных для освоения навыков. Других способов подняться

в уровне, кроме убийств, здесь нет. И там, и здесь выбор первой специализации становится возможен после первых нескольких уровней, а второй, более «специальной», — через несколько десятков заветных level-up.

Правда, отношение к убийству братьев по разуму в Ragnarok Online совершенно противоположно «кровожадному» Lineage. «Плеер-киллинг» против воли «плеера» невозможен в принципе, и для тех, кому не хватает кровавых схваток, предусмотрены специальные арены. Заходите, деритесь сколько угодно.

Бой, бой, продажа собранной добычи, покупка эликсиров и (изредка) новых шмоток. И снова в бой. Смерть ненаказуема — можно умирать сколько угодно. Возродитесь в условленном месте, посидите, попивая живительный эликсир — и снова бегом к родным яичницам. В крайнем случае, можно уже в состоянии бездыханного тела подать голос и попросить ближайшего клирика оживить. Будьте уверены — если будете просить долго и настойчиво, то обязательно оживят. И бесплатно, несмотря на то что на вызов оживляющей «валькирии» тратится дорогой кристалл.

Сюжетное наполнение игры — для новичков вещь абстрактная. Нет, события происходят, конкурсы, веселые старты. Иногда вверху экрана появляется надпись «Замок такой-то взят кланом таким-то». Можно при желании выполнить один из немногочисленных квестов.

Но первые тридцать уровней новичок проводит либо в лесах среди мандрагор, либо в пещерах, где живут не только страшные чудовища, но и зловерные персонажи-боты. Среди чужеродной фауны и знаменитых «рагнароцких» лагов на первое место выходит социальная составляющая игры, общение с себе подобными. Помощь высокоуровневого персонажа — это, конечно, приятно, но о чем поговоришь с вором семьдесят пятого уровня? Ни о чем.

Зато с братом-новичком можно не только приятно поболтать в общем или частном чате, но и объединиться в команду-партию. Если, конечно, ваша разница в возрасте не больше трех уровней. Теперь другой новичок вам не «вор опыта», а друг,

товарищ и брат. Пусть в партии могут быть не более четырех персонажей — это ограничение практически не мешает. Грамотно продумав партию, можно в два раза ускорить свой личностный рост в уровне. Воин и послушник — отличная пара. А если они заберутся в подземелья Пайона — вообще прекрасная, ибо послушник там не только лекарь, но и полноценный маг: божественной силой он может изгонять нечисть и развоплощать рыгающих зомби. Бардам и танцовщицам искать себе пару сложнее, но истреблением чудовищ с помощью гитарных рифов заниматься веселее.



Популярность Ragnarok Online — огромна, и число игроков измеряется миллионами. Не нужно покупать игру, чтобы попробовать себя в роли спасителя Мидгарда. Достаточно установить клиентскую часть, взяв ее с нашего DVD. В общем, друзья, несмотря на обилие архаичных черт, игра удалась на славу. Самое время влиться в это дружное интернациональное сообщество. ★

Приключения начинаются

Если вы внимательно прочитали материал, то, конечно, теперь в курсе, что Ragnarok Online собой представляет. А теперь главное — на диске, в разделе «Онлайновые игры», вас ждет бескомпромиссно полный и совершенно бесплатный клиент этой весьма популярной в наших краях MMORPG, любезно предоставленный компанией «Мадос». Отметим, что на DVD вас ждет финальная версия с уже включенными всеми обновлениями, так что вам не придется выкачивать из интернета мегабайты патчей. Достаточно просто установить клиент, пройти несложную процедуру регистрации — и погрузиться в увлекательный мир Ragnarok Online.

Удачи!



Проходящий мимо кузнец решил пошутить.



Хулиганство в самом разгаре. У ворот валяются убитые торговцы и я.

Сценарий для Age of Empires 3 — Американская революция

Сценарий «Американская революция» основан на реальных исторических событиях американской войны за независимость, когда Британия потеряла свои колонии в Америке. Однако автор карты, товарищ со страшным ником **xXRavenHawkXx**, шагает дальше и за основу берет часть сюжета известного фильма «Патриот» с Мелом Гибсоном в главной роли. А заодно дает нам поиграть за персонажа Гибсона — Бенджамина Мартина, который в конце фильма повел войска в бой и победил англичан. Геймплей сводится к бесконечным штурмам и марш-броскам, вокруг ни на секунду не стихают залпы орудий, а пули противника с каждой минутой сокращают численность нашего войска.

Сюжет не слишком сложный, но зато ролики на движке весьма впечатляют. Например, просто шикарно выглядят зарисовки сражений, когда камера скользит над полем брани, наглядно демонстрируя мощь здевного движка.

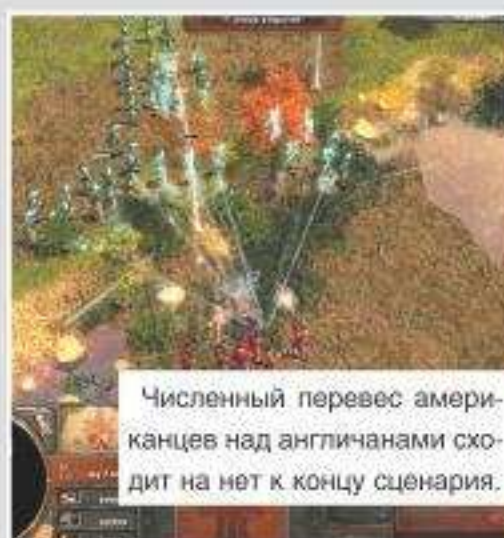
Армия пополняется через фактории. Баланс настолько точен, что в бою приходится беречь каждого бойца, ибо каждое следующее сражение требует максимум уцелевших солдат; подкрепление же не всегда подходит вовремя. Бой ориентирован на активное использование артиллерии, так что пушки приходится беречь как зеницу ока. На определенном этапе игры нам дают исследователя, способного строить фактории, — чрезвычайно ценного юнита. Его нужно оберегать особо тщательно, так как, если он откинёт копыта, второго такого юнита вам уже не дадут. Автор карты добился даже некоторой нелинейности прохождения — у каждой миссии цель всегда одна, но достичь ее можно различными способами.

Во время перевода...

При переводе карты «Американская революция» нам пришлось пересмотреть фильм «Патриот», чтобы в деталях вспомнить, как развивался сюжет. Надо заметить, что модификации по фильмам не являются чем-то редким. Но сама идея сделать стратегическую карту по кинокартине заслуживает всяческих похвал.



Пушка под американским флагом — истинно патриотическое зрелище. Для американцев...



Численный перевес американцев над англичанами сходит на нет к концу сценария.



Укрепления ополченцев под предводительством Бенджамина Мартина.

Модификация для The Elder Scrolls 4: Oblivion — Повелитель бурь

Локализация мода «Повелитель бурь» добавляет в и без того богатый мир **Oblivion** новый сюжетный фрагмент и уникальную возможность управлять погодой.

Главный квест мода начинается в прихожей университета таинств, где игроку сообщают о волшебной башне, позволяющей управлять погодой. Выясняется, что гильдия магов отправила туда колдуна по имени Манирот с его учеником, но от них не было вестей уже очень долго, поэтому нас отправляют разведать обстановку в загадочной башне. Придя туда, мы обнаруживаем, что Манирот не только жив, но еще и страдает деструктивными маниями — планирует разнести город Скинград в пух и прах молниями, которые как раз с помощью магической башни и вызываются.

Чтобы спасти мир, полагаться приходится только на самого себя и свои умения, потому как сразить Манирота совсем не просто. Впрочем, **Oblivion** подстраивает сложность под уровень игрока, так что проблем быть не должно. После свержения Манирота нам предлагают занять место погодного волшебника и управлять магической башней — прямо как Саруман. После того как главный герой станет управляющим башни, ему дают небольшой квест для тренировки навыков контроля погоды — спасти местный виноградник от засухи.

Мод содержит почти 200 строк новых диалогов, большинство из которых озвучены. Для небольшого мода это отличный показатель. Все этапы выполнения квеста записываются в журнал, поэтому забыть или пропустить что-то просто нереально.

Существенный недостаток у мода только один. Когда мы поднимаемся на вершину башни, Манирота там может просто не оказаться. Как поясняют авторы модификации, надо просто подождать его часок-другой. Если бы в **Oblivion** была предусмотрена симуляция жизни NPC, не зависящая от действий игрока, то это было бы разумно и приемлемо, а так — просто странно. Но впечатлений от игры это ни коим образом не портит. Еще один — скорее занимательный, нежели печальный — момент: если рядом с хранящейся на вершине башни волшебной книгой управления погодой применить заклинание ударной волны, книга может просто улететь в голубые дали и найти ее будет невозможно. Очень, кстати говоря, реалистичная ситуация, заставляющая игрока лишний раз думать, где и какое колдовство можно применить.



Книга Двенадцати Бурь — единственный «рычаг» управления башней.



Драка с Маниротом на фоне заснеженного Скинграда — зрелище уникальное.



Башня управления погодой идеально вписывается в местный пейзаж.



ИГРОМАНИЯ С ДВУМЯ DVD!

Итак, друзья, то, о чем так долго говорили большевики, наконец-то свершилось! С этого номера «Игромания» выходит **частично** укомплектованная **двумя двухслойными DVD**! Очевидно, что необходимость двухдисковой комплектации журнала назревала уже очень давно, и теперь большинство наших новых идей по улучшению содержания диска наконец-то могут воплотиться в жизнь и сделать DVD «Игромании» не просто DVD №1 в мире, но и DVD №1 в галактике, во вселенной и тому подобных масштабных точках пространства.

По поводу выхода в продажу расширенной двухдисковой комплектации «Игромании» мы подготовили список самых распространенных вопросов и ответов на них. Обратите внимание, что, если вдруг этот список вам покажется неполным и вы захотите узнать больше, — смело присылайте любые ваши вопросы на почтовый ящик dvdmania@igromania.ru с пометкой «Игромания с двумя DVD».

Вопросы и ответы про «Игроманию» с двумя DVD

Я купил «Игроманию» в старой комплектации с одним DVD, что мне делать?

Во-первых, не произошло ничего страшного. А во-вторых, важно помнить, что мы ни в коем случае не забываем про нашу привычную комплектацию «Игромания» + 1 DVD. Для нас по-прежнему очень важно делать DVD №1 в мире.

«Игромания» с двумя DVD — это расширенная, но ни в коем случае не основная версия журнала. В комплектации с одним DVD диск ни в коем случае не является копией одного из дисков варианта с двумя DVD! На нем вас также ждут все самые главные материалы «Видеомании», основные темы/карты/моды «Игровой зоны», пухлый «Софтверный набор» и так далее. Да, конечно, на двух DVD всего этого больше, однако комплект с одним диском это не «бюджетный» и не «сокращенный» вариант «Игромании», а обычная и всецело нормальная комплектация журнала. Точно такая же, как была до появления варианта «Игромания» + 2 DVD.

Каков объем информации на втором DVD?

Наш второй DVD двухслойный, с объемом информации приблизительно

8,5 Гб. То есть суммарный объем двух DVD «Игромании» составляет ни много ни мало — 17 Гб!

Что будет на втором игроманском DVD, а что останется на первом?

Весь второй игроманский DVD целиком и полностью посвящен одному из самых популярных наших разделов — «Видеомании». «Видеомания» на втором DVD увеличилась как по качеству изображения, так и по продолжительности видеоматериалов. 8 с лишним гигабайт игрового видео — это вам не шутки!

Что же касается первого DVD, то на нем, помимо уже привычных рубрик, появилось немало дополнительных материалов. Во-первых, расширился раздел демоверсий, патчей и увеличилась «Игровая зона», а во-вторых — мы работаем над несколькими совершенно новыми DVD-разделами, которые дебютируют совсем скоро. Ко всему прочему — с введением второго DVD у нас появилась возможность чаще выкладывать на дисках увесистые супербонусы вроде полных клиентов популярных онлайн-игр. В этом номере, например, вас ждет новый полный клиент известной MMORPG **RagnarokOnline**, а также огромный патч для еще одной ультрапопулярной онлайн-овой RPG — **World of Warcraft**.

Где и как купить журнал в комплекте с двумя DVD?

Там же, где вы привыкли покупать «Игроманию», то есть в магазинах, газетных киосках, супермаркетах и т.п. Только часть «Игромании» теперь комплектуется двумя DVD, так что, возможно, поначалу найти в продаже расширенную версию «Игромании» будет не так-то легко.

Насколько сильно будет расти тираж журнала с двумя дисками — зависит исключительно от покупательского (то есть вашего, друзья) спроса. Так что чем чаще вы будете спрашивать в магазинах и ларьках «Игроманию» с двумя DVD, тем больше вероятность того, что уже в следующем месяце она появится в продаже в вашем районе или городе. Мы напечатаем ровно столько копий «Игромании» с двумя дисками, сколько у нас закажут продавцы журналов. Поэтому прямо сейчас вы можете идти к ближайшему ларьку и смело требовать у господ лоточников привезти «Игроманию» с двумя DVD — и побольше, побольше!

Сколько стоит комплект «Игромания» + 2 DVD?

Розничная цена расширенной комплектации примерно на 15–30 рублей дороже, чем привычный комплект «Игромания» + 1 DVD. Такой сильный разброс цен, увы, никак не зависит от нас, и конечная стоимость журнала определяется продавцами.

С другой стороны, цена «Игромании» с одним DVD никак не изменилась, поэтому если вы вдруг захотите сэкономить, то всегда сможете приобрести этот вариант.

Я получаю «Игроманию» по подписке в комплектации с одним DVD. В какой комплектации я буду получать журнал теперь, после введения второго диска?

В той же, на которую подписались, — с одним DVD. Впрочем, после окончания вашего периода подписки вы можете подписаться заново уже на расширенную двухдисковую версию журнала.

Если у вас есть какие-нибудь дополнительные вопросы, смело присылайте их по адресу dvdmania@igromania.ru с пометкой «Игромания» с двумя DVD».





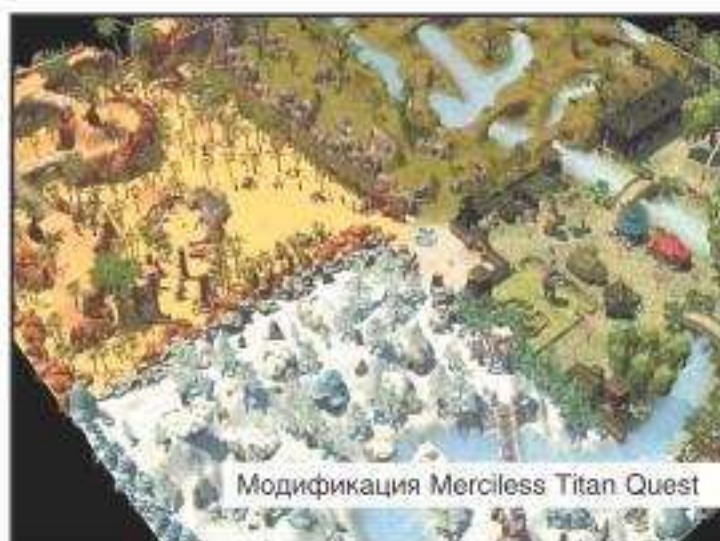
ИГРОВАЯ ЗОНА

МОДИФИКАЦИИ • КАМПАНИИ • КАРТЫ • СКИНЫ
МОДЕЛИ • ПРОГРАММЫ • СЦЕНАРИИ

... И ДРУГИЕ ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ ЛУЧШИХ ИГР

№1. Titan Quest

Что: 5 модификаций, 7 карт
Где брать: Игровая зона I



Модификация Merciless Titan Quest

Встречайте первые модификации для успешного продолжателя славных традиций **Diablo**. Самая интересная работа носит гордое название **Merciless Titan Quest**. Вносимые модом изменения заметно усложняют геймплей, делая его значительно сложнее, что несомненно понравится продвинутому геймеру.

Другие модификации:

- Firewalker Quest
- Skip Ahead
- TQVault
- Complete Items

Не пропустите заманчивые карты:

- Arena
- Cave 4 New
- Equipment Museum
- Outtake
- Road Of Glory
- Temple Of Gods
- Village

№2. The Elder Scrolls 4: Oblivion

Что: 20 дополнений
Где брать: Игровая зона I



Дополнение Belda Elysium

В подборке из 20 дополнений к TES 4: Oblivion особняком стоят персональные апартаменты для главного героя — **Belda Elysium**, **Pimea** и **Elysian Estate**. Скажем честно, новые дворцы так прекрасны, что вам просто не захочется их покидать.

Другие плагины:

- **Ancient Redwoods** — теперь леса в мире Oblivion выглядят куда более живыми.
- **Cave of Truth** — небольшое подземелье с потрясающе реалистичным освещением.
- **The Full Gray Fox** — набор сверкающей брони.
- **Goblinwatch Keep** — настоящий замок огромных размеров с множеством секретных ходов.
- **Soul Calibur Sword** — знаменитый волшебный меч из легендарного консольного файтинга **Soul Calibur** теперь в мире Oblivion.
- **Horse Racing** — гонки на лошадях и тотализатор в одном плагине.

● **Lightning Strikes** — отныне раскаты грома сопровождаются молниями. Очень красиво!

● **Private Quarters** — роскошный особняк в параллельном измерении.

№3. Sid Meier's Civilization 4

Что: 4 модификации, 4 сценария, 6 государств
Где брать: Игровая зона I



Модификация Max Riga

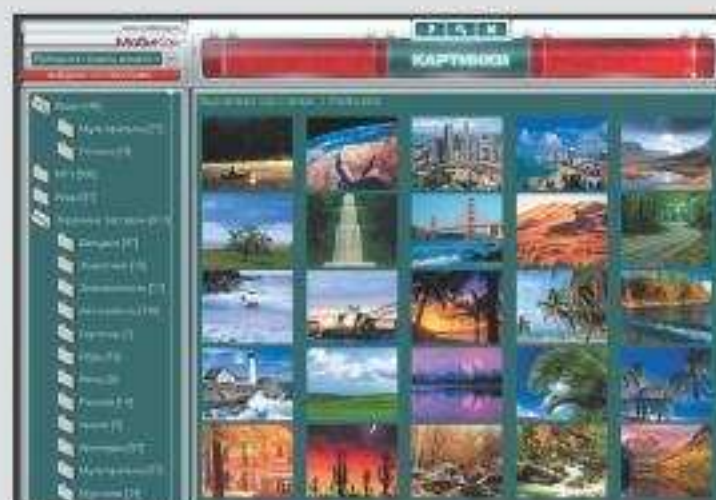
Шесть модификаций:

- **Max Riga** — уникальная возможность сделать СССР мировым гегемоном.
 - **1775** — встречайте призрак коммунизма. В Европе начинается пора кровавых революций и мировых войн.
 - **Pirate Island** — корсары устали от грабежа и решили создать свое государство.
 - **Age of Discoveries** — 1492 год. Открыта Америка, а значит — начинается большая игра за ее богатства.
- Четыре сценария по мотивам самых интересных исторических событий:
- **World 1000BC: The Clash of Empires**
 - **Mufins II WW**



программа МОБИКОН

Раздел «Мобильная территория»



Программа «МобиКон» — это каталог всего того, что вы с успехом можете загрузить в ваш мобильный телефон. Все игры, музыка и картинки снабжены подробными аннотациями и скриншотами, которые наглядно демонстрируют, что вы приобретаете.

Интерфейс «МобиКона» интуитивно понятен, найти нужную игру, мелодию или картинку проще простого (всего же их око-

ло двух тысяч). Что важно: в «МобиКоне» все игры, картинки и мелодии уже рассортированы по жанру, в наличии есть система поиска по модели телефона.

В «МобиКоне» вас ждут:

- Более пятисот игр самых различных жанров, включая стратегии, аркады, квесты и т.д.
- В разделе «Видео» — ролики и мультфильмы.

● На выбор около семисот MP3-мелодий различных стилей и направлений.

● Огромный выбор картинок и заставок: игровые заставки, знаменитости, красивые пейзажи и многое другое.

● Более четырехсот полифонических мелодий.

● Более трехсот тем для оформления меню вашего телефона.

Присоединяйтесь!

- The End of Isolation
- Year of The Four Emperors

Шесть государств с флагами и правилами:

- Finland
- Netherland
- Scythia
- Suikoden
- Sumeria
- Ukraine

№4. TrackMania Nations

Что: 1 модификация, 10 трасс, 7 моделей машин
Где брать: Игровая зона I



• **Rusty** — модификация, которая позволит вам прокатиться по стадиону, заброшенному сотни лет назад.

Лучшие модели машин:

- Chevrolet Camaro SS
- Lara Croft

Тема dvd

Модификация для игры SWAT 4: The Stetchkov Syndicate — Sheriff's Special Forces Realism

- Что: Модификация • Игра: SWAT 4: The Stetchkov Syndicate • Разработчик: SSF Team
- Что нового: Характеристики оружия и патронов, карты, анимация персонажей, текстуры
- Размер: 137 Мб • Где брать: Темы DVD



• Предельно реалистичные характеристики оружия. Автоматы теперь убивают так же быстро, как в реальной жизни, а меткость многих пушек заметно повысилась.

• Новые эффекты спецсредств. Отныне газовые гранаты стали мощнее, а светомовые гранаты вырубят противников всерьез и надолго. Заряды для выбивания дверей выносят теперь не только сами двери, но и притаившихся за ними преступников.

• Новая анимация — заложники и оглушенные бандиты растерянно оглядываются и пригибаются, убитые и раненные бьются в конвульсиях.



• Реалистичное поведение врагов и спецназовцев — враги чаще притворяются, что сдались, и дальше убегают, а подчиненные быстро и умело зачищают помещения.

7950GX2

Сокрушительный удар парой
графических процессоров!
Одна мощная видеокарта.



**NVIDIA
GEFORCE
7950 GX2**



7950GX2



Distributors:



Tel.: (095) 105-0700
Fax: (095) 105-0701
www.oldi.ru



Tel.: (095) 540-89-77
www.tl-c.ru



Tel.: (095) 363-3252
Fax: (095) 363-3252
www.mdgroup.ru



- Ferrari F430
- Mazda Miata MX5
- Dodge Charger 2005 Nascar
- Chevrolet NASCAR
- Toyota Sprinter Trueno

Скоростные трассы:

- Drivin Me Crazy
- eXtreme
- Full Tilt
- Just Follow Me
- Magic Race
- Mezmorize
- Speed Addictive
- Tandoori
- Ultimate Race
- Wallride City

№5. Star Wars: Empire at War

Что: 1 модификация, 10 карт

Где брать: Игровая зона I



● **A Galaxy Divided** — модификация, которая вносит множество изменений в сражения галактических флотов, добавляет кучу новых звездолетов и существенно меняет баланс.

Новые карты:

- Battlefield Mordor
- Coruscant Crusade
- Coruscant War
- Echo Base
- Geonosis Revolts
- Kamino
- Kamino: The Planet
- Republic War at Coruscant
- Utapau
- Wet Water World

№6. The Movies

Что: 8 предметов и сцен, 10 главных героев

Где брать: Игровая зона I



Павильоны для съемок настоящих киношедевров:

● **Medieval Total City Pack** — внушительная подборка средневековых построек, эпических замков и других древних сооружений.

● **Pirate Ship** — пиратский корабль из фильма «Пираты Карибского моря». Жаль, Джонни Депп в комплект не входит.

● **Sewer** — канализация. Идеальное, как вы понимаете, место для фильма о ниндзя-черепашках.

● **Heart Club** — атмосферный бар, выполненный в красных тонах.

● **Office** — небольшой офис, отделанный деревом.

● **Break Car** — модель разбитого и вкопец проржавевшего автомобиля.

● **Portal** — просто портал. Подходящая декорация для экранизации **Prey**, например.

● **Wall** — каменная стена. Обязательно пригодится для съемок масштабных исторических сражений.

Новые герои:

- Batman
- Hawaiian Bikini
- Horror Child
- Kill Bill Jumpsuit
- Lara Croft
- Lucas Kane
- Marlon Brando
- Al Pachino
- Murder Mask
- New Russian

№7. SWAT 4: The Stetchkov Syndicate

Что: 2 модификации, 6 карт, 2 набора скинов

Где брать: Игровая зона I



● **Модификация SOCOM** — новые характеристики оружия, патроны и бронежилеты, правдоподобный AI.

● **Модификация ALMA** — террористы и копы получают альтернативные костюмы, патроны и возможности.

Шесть захватывающих карт:

- Art Center
- Blackhawk
- Mistero 18
- Precinct HQ
- Poseidon
- The Watercrip

№8. GTA: San Andreas

Что: 27 моделей автомобилей, 3 здания,

29 моделей оружия, 14 модификаций

Где брать: Игровая зона I



● **24/7 Magnit** — супермаркеты 24/7 превращаются в российские магазины «Магнит».

● **Pyramide** — в Лас-Вентуре открывается очередное казино.



Интересности



Бесплатный квест от первого лица **Penumbra**. Главный герой разгадывает жуткие тайны загадочного острова. Графика хороша, физика ньютоновская, геймплей затягивает стремительно. И все это, как говорится, на халяву.



Набор для создания сайта по мотивам игры **Wild Life Park 2**. Посетители вашей странички увидят симпатичные арты, красивые скриншоты и впечатляющие обои.



Набор для создания сетевого ресурса по мотивам нового автосимулятора **GTR 2**. В багажнике вас ждут иконки, скриншоты, заголовки и звуки из игры.

Тема dvd

Модификация для игры GTA: San Andreas — Copland

• Что: Модификация • Игра: GTA: San Andreas • Разработчик: Copland Team • Что нового: Машины, скины, одежда, дома, кварталы, магазины
• Размер: 791 Мб • Где брать: ДемоБлок/Темы

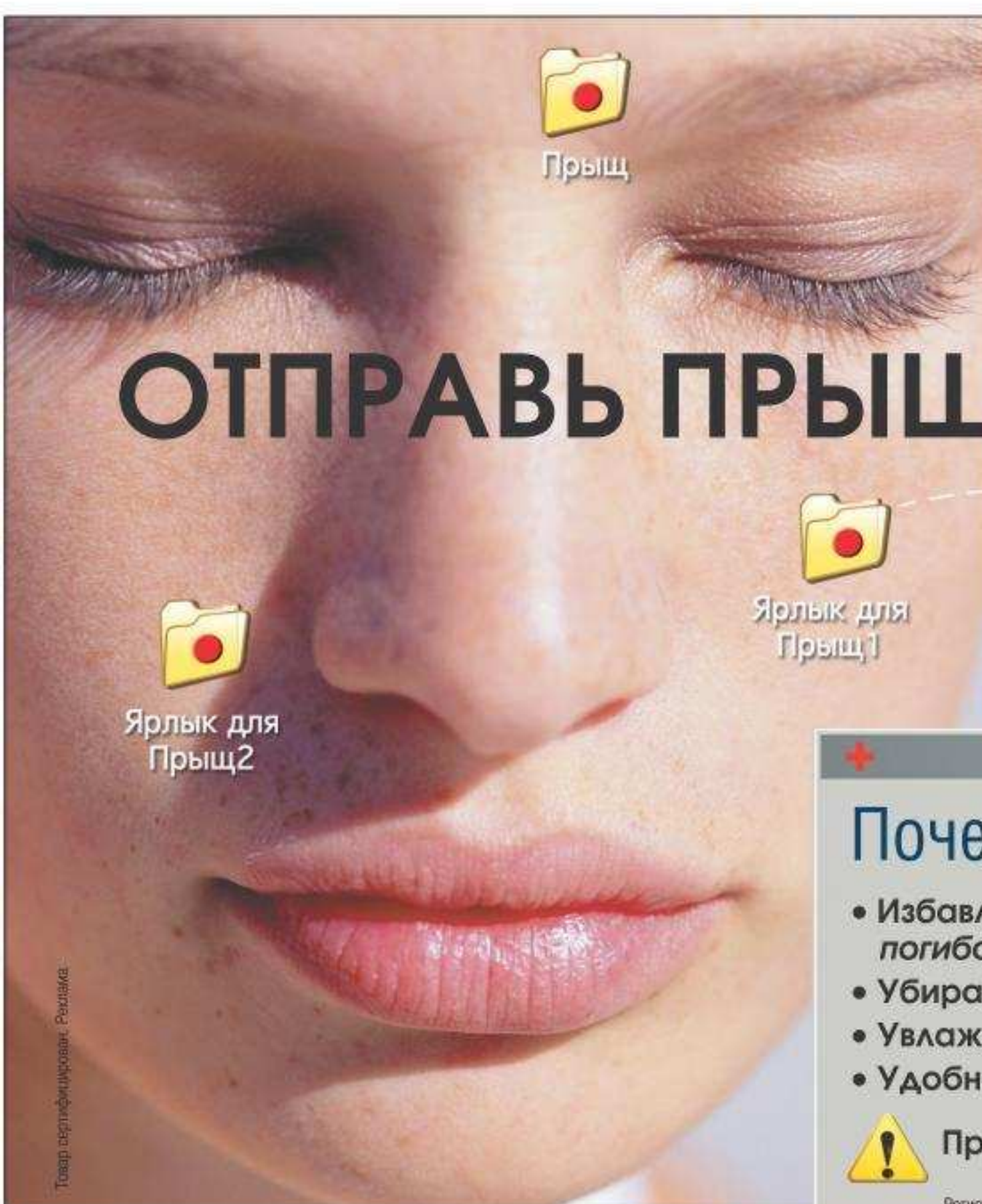


• **Автомобиль не роскошь.** 118 новых моделей автомобилей к вашим услугам!

• **Новая графика.** Вас ждут десятки зданий, магазинов, а также новые текстуры неба и Луны.

• **Пушки детям не игрушки.** Огромное количество новых моделей оружия. Старые стволы нарисованы с нуля.

• **Одежда от кутюр.** Внушительный выбор уникальной одежды для главного героя, начиная от строгих костюмов и заканчивая майками и шортами.



ОТПРАВЬ ПРЫЩИ В КОРЗИНУ!

GALDERMA

Почему БАЗИРОН® AC?

- Избавляет от прыщей (через 7 дней погибает 94% болезнетворных бактерий)
- Убирает излишки кожного сала
- Увлажняет кожу
- Удобно применять (1 раз в день)



Продается исключительно в аптеках

Регистрационное удостоверение П № 014057/01-2002 от 03.06.2002 до 03.06.2007



Противопоказания:
Дети до 12 лет
Повышенная чувствительность к компонентам препарата

● **Beer Fabrik Obolon** — завод неподалеку от Сан-Фьерро купила российская пивная компания.

● **Chernobyl** — в песках Бон-Кантри появилась Чернобыльская АЭС.

● **Gas ST** — в районе Дороти вместо развалин построили автозаправку.

● **Military Groove** — родной квартал Карла превратился в военный лагерь.

● **Miniwar** — земляки главного героя примерят мундиры советских солдат, а их злейшие враги обернутся эсесовцами.

● **Road** — высотное шоссе между кварталом Грив и Лас-Вентурасом.

● **SASpeedo** — во все машины города встроены спидометры.

● **TNK** — автозаправки штата обрели нового хозяина — компанию TNK.

● **Mountain** — новая гора в Вердант-Блаффс.

● **50 Cent Graffiti** — жители черных кварталов рисуют лицо известного американского рэпера 50 Cent.

● **New Island** — в море чуть поодаль Лос-Сантоса вырос остров с рабочим поселком на нем.

Кроме того, вас ждут новые текстуры для зданий — **E3**, **BMWGarageLS** и **Pit-Stop SF**, отменная подборка из 27 раритетных автомашин и солидный арсенал русского оружия, в котором можно найти все от ПЗРК «Игла» до полосатого жезла сотрудника ГИБДД.

№9. FIFA World Cup 2006

Что: 7 программ, 12 комплектов форм, 2 пары бутс, 2 набора лиц, 5 интересных дополнений
Где брать: Игровая зона II



Александр Кержаков в нападении.

Модификации:

● **Сборная России** — детализированные формы, бутсы, перчатки и лица футболистов сборной России.

● **06 WC Turfs Patch** — улучшенный газон.

● **Biggys Game Play Update** — более интересный и разнообразный геймплей.

● **FIFA WC 2006 Roster Update** — правдоподобные составы всех сборных.

Комплекты фотореалистичных лиц:

● **Super Puper Face Pack * World Cup 2006 Face Pack**

Наборы спортивной обуви:

● **Nike Total 90 IV Black & Gray EIDB * Nike Total 90 IV White & Red EIDB**

Детализированные формы сборных мира:

● **Аргентина * Бразилия * Хорватия * Франция * Германия * Гана * Италия * Латвия * Польша * Саудовская Аравия * Швеция * Украина.**

Программы:

● **06 WC Boot Working * 06 WC Kit Working2 * 06 WC Match Explorer * DB Master * FIFAMania World Cup Installer 2006 * FIFAX WC 2006 Music Exporter * Kit Master 526.**

Тема dvd

Sid Meier's Civilization 4 — модификация SEVO

● Что: Модификация ● Игра: Civilization 4 ● Разработчик: SEVO Team ● Что нового: Цивилизации, чудеса света, юниты, музыка * Размер: 206 Мб ● Где брать: Темы DVD



● **23 новых нации** — арабы, турки, израильтяне, канадцы, австрийцы, викинги, голландцы, индейцы чероки, аборигены Австралии и Африки и т. д. Каждая нация получила отлично анимированных вождей и флаги.

● **11 уникальных чудес света** — в частности, российский газовый гигант «Газпром» (!), повышающий продуктив-

ность и прибыль всех городов и шанс на рождение великого инженера в городе, где он построен.

● **30 новых юнитов** — танки, бипланы, крейсера, мощные бомбардировщики и самоходные зенитные установки, с помощью которых вы сможете устроить врагу настоящий ад. Все модели отлично нарисованы и превосходно анимированы.

№10. Neverwinter Nights

Что: 4 модуля
Где брать: Игровая зона II



Модуль A Tangled Web

Четыре головокружительных приключения к вашим услугам:

● **A Tangled Web** — новая вселенная со своей историей и легендами.

● **A Dance with Rogues Part 1** — профессионально написанный сюжет и чертовски хорошие персонажи.

● **A Dance with Rogues Part 2** — опасные путешествия славных рыцарей Невинтера против темного чародея.

● **Crimson Tides of Tethyr** — ветер странствий зовет великих магов в дальние края.

№11. Star Wars: Battlefront 2

Что: 8 карт, 2 модификации
Где брать: Игровая зона II

Две модификации:

● **More Bothans** — новые штурмовики,



офицеры и вездесущие вуки на полях сражений.

● **Species War 2** — в жестокой схватке сойдутся джедаи и штурмовики-клоны.

Карты:

● **Attack on the Earth**

● **Capital Down 1**

● **Capital Down 3**

● **Kamino Jedi Support**

● **Legend of Zelda Hyrule Field**

● **Rise of the Ewoks**

● **Yavin 4 Plains**

● **Yavin Temple Complex**

№12. The Sims 2

Что: 5 наборов одежды, 5 наборов мебели, подборка причесок и шляп

Где: Игровая зона II

Ваши подопечные набьют свои комоды самой изысканной и модной одеждой, сделают умопомрачительные прически и укра-

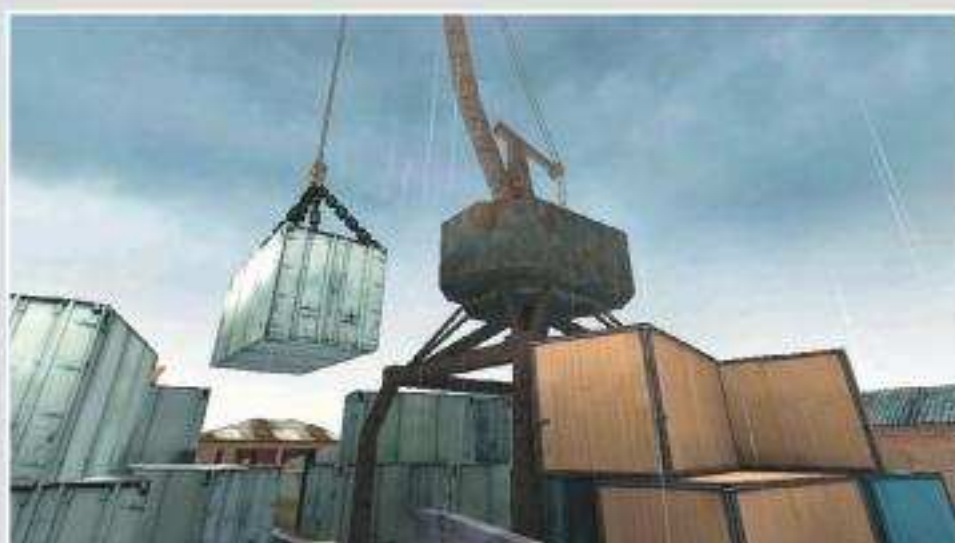


DEATH ZONE

Counter-Strike

Что: 5 карт, 8 моделей оружия, 8 скинов игрока

Где брать: DeathZone



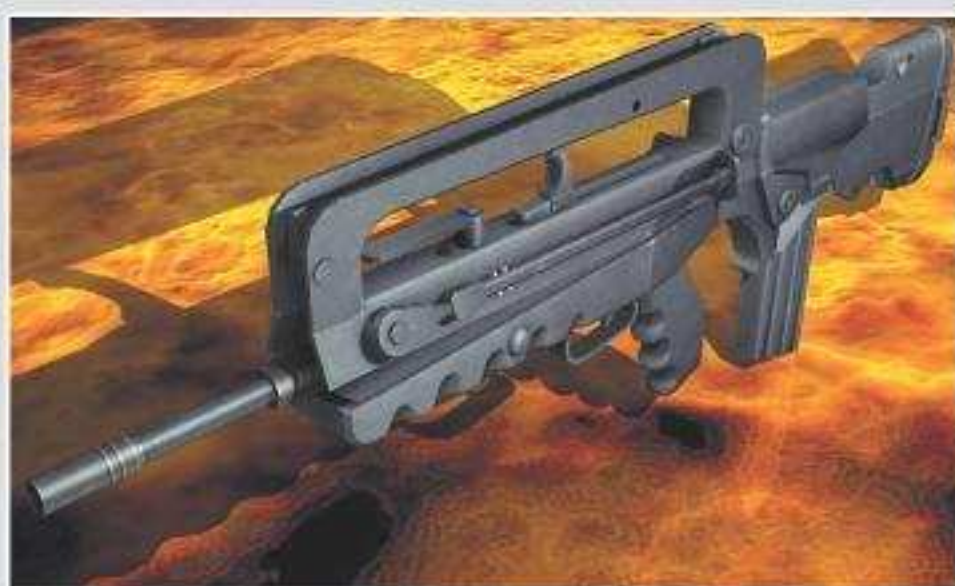
Первым делом отправляйтесь в раздел карт — там вас ждет гармоничная и красивая работа De_nopt, которая перенесет вас в один из российских портов. Побегав возле воды, забежите к парням из LAPD SWAT, которые покажут вам, что такое спецназ, — они поселились в разделе «Скины персонажей». А в рубрике «Модели оружия» вас ожидают восемь шикарных стволов, где особое внимание стоит обратить на пистолет SC-20K.

Counter-Strike: Source

Что: 2 карты, 5 моделей оружия,

4 скина игрока, 4 модификации

Где брать: DeathZone



Как всегда, отличная подборка для всех поклонников этого нестареющего CS. В этот раз вас ждут две огромных карты, пять высококлассных моделей оружия, подборка скинов и ровно четыре небольших модификации.

Quake 4

Что: 10 карт

Где брать: DeathZone



Девять свежих карт: An Even Longer Day, Arena, Bliptourney, Galang, Prison, Pro Doctors, Storm, The Fallen Shrine 3, The Outskirt.

БЛИЦКРИГ ВОЗМЕЗДИЕ



ВОЙНА ЕЩЕ НЕ ОКОНЧЕНА... «Блицкриг II: Возмездие» — тематическое дополнение к игре «Блицкриг II», посвященное последним крупным событиям на Восточном Фронте — тому этапу войны, когда Красная Армия неудержимо стремилась к границам Германии, а Вермахт пытался удержать каждый клочок захваченной земли... **ГРЯДЕТ ВОЗМЕЗДИЕ!**



Два известных исторических сражения в главе — не только конец, но и начало каждой главы отмечены крупным историческим сражением.



Две кампании — на стороне Германии и СССР — позволят в полной мере ощутить этот переломный момент Второй мировой войны для обеих сторон конфликта.



Более реалистичная игровая механика точнее воссоздает реальные условия Второй мировой и несколько увеличивает среднюю сложность игры.



Новые карты для однопользовательского и многопользовательского режимов.
Новые типы вооружений.
Новые награды.



сят дома богатой мебелью из лучших сортов дерева.

№13. Lock On: Горячие скалы

Что: 8 миссий

Где брать: Игровая зона II



Лучшие миссии:

- **Appontage** — забирайтесь в российский самолет Су-33 и отправляйтесь уничтожать вражескую технику близ Майкопа.
- **Artung! Artung!** — на российском МиГ-29 вы ведете охоту на американские и немецкие танки, занявшие позиции возле Новороссийска.
- **Multirole Fighters** — уничтожьте на Су-33 украинские танки и турецкие самолеты прикрытия.
- **Relentless Assault** — вы пилот российского Су-33. Задача — уничтожить американские войска, которые закрепились близ Сухуми.
- **Rescue One Coop** — пилотируя Су-25, защитите дружественные самолеты от атаки вражеских штурмовиков.
- **Smerch-hunt** — садитесь за штурвал американского А-10 и поддержите сухопутные войска в сражении с врагами близ Майкопа.
- **Survival Heroes** — снова под вашим контролем Су-33. Задача — уничтожить аэродром противника.
- **Training Day** — с помощью российского Су-33 уничтожьте вражеский самолет, который кружит недалеко от Севастополя.

№14. Rise & Fall: Civilizations at War

Что: 2 кампании, 10 сценариев

Где брать: Игровая зона II

Кампании:

- **Jewish Roman War** — холокост в античности — римляне истребляют евреев. Спасите их от уничтожения.
- **The Battle of Salamis** — Решающая битва персидского и греческого флотов — на кону свобода Эллады.

Однопользовательские сценарии:

- Alexander
- Battle of Troy
- Coliseum

Машина ВРЕМЕНИ

«Наша служба и опасна и трудна»

10 стелс-экшенов, которые мы запомнили



Project I.G.I.



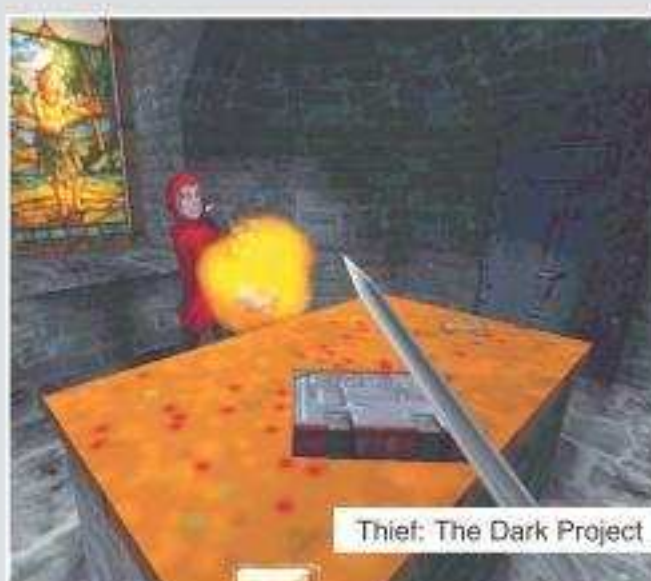
Metal Gear Solid



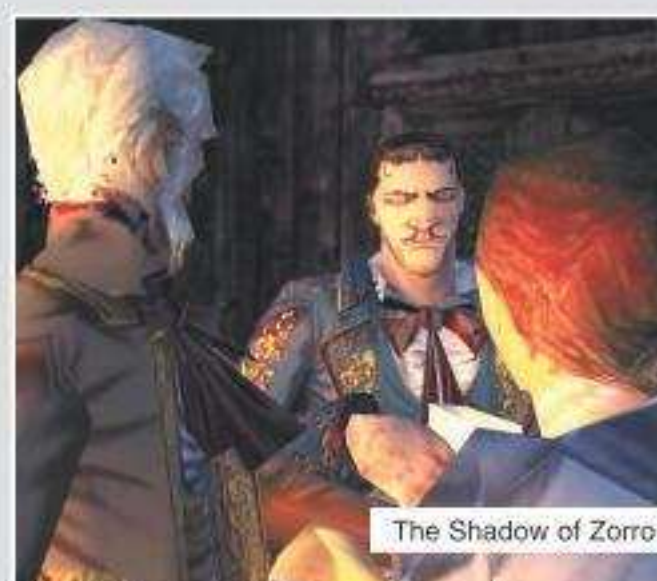
IGI 2: Covert Strike



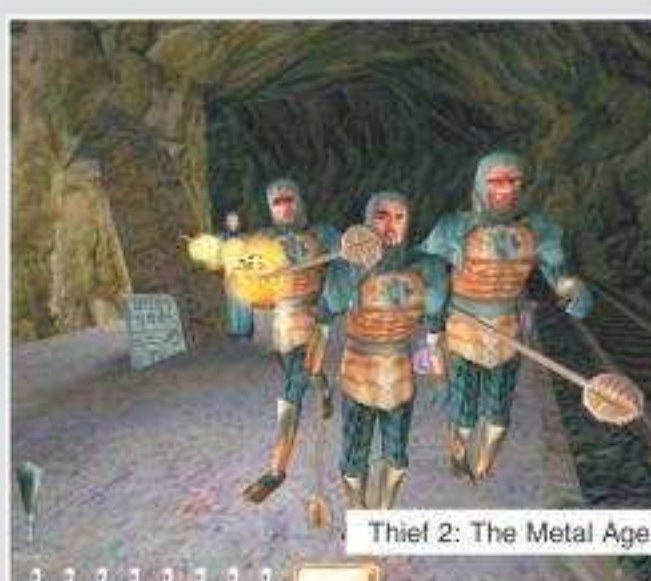
Tom Clancy's Splinter Cell



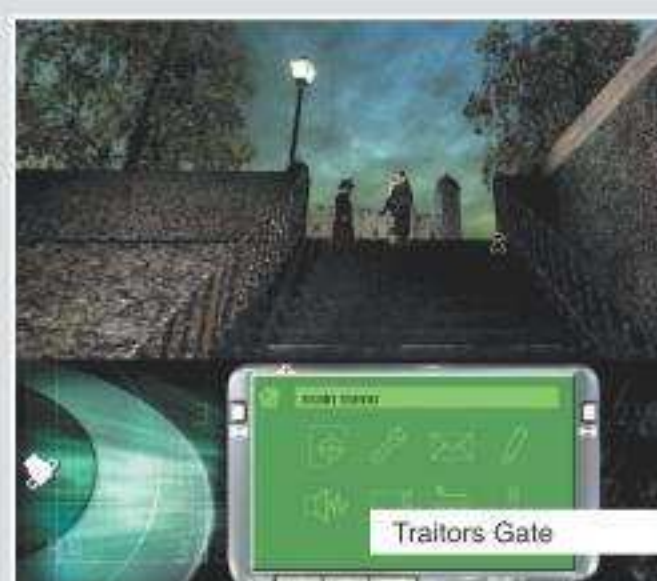
Thief: The Dark Project



The Shadow of Zorro



Thief 2: The Metal Age



Traitors Gate



The Great Escape



Traitors Gate 2: Cypher



- High Grounds
 - Macedonian Kingdom
 - Treasure Island
- Мультиплеерные сценарии:
- The Great Hunt
 - Karnak
 - Battle of Granicus
 - Battle Grounds II

№15. Age of Empires 3

Что: 3 модификации, 4 карты, 5 сценариев
Где брать: Игровая зона II



Модификации:

● **Felix Hermanssons Draugur AI** — новый интеллект для компьютерных соперников.

● **Irish & Italian Civs** — ирландцы и итальянцы в вашем распоряжении.

● **Rising Sun** — ниндзя и шаолиньские монахи на службе у новоиспеченной японской цивилизации.

Карты:

- Andes
- No Rush Mapset
- Ocean War
- Unknow Cycle

Интересные сценарии:

- Siege of Fort Niagara
- Caribbean
- Indiana Jones and the Raiders of the

Lost Ark

- Jail Break
- Mt. New England

№16. Max Payne 2: The Fall of Max Payne

Что: 3 модификации
Где брать: Игровая зона II



БЛОК

4 ДЕМОВЕРСИИ МЕСЯЦА,
В КОТОРЫЕ СТОИТ СЫГРАТЬ



Sword of the Stars

Жанр: Космическая стратегия
Издатель/Разработчик: Lighthouse Interactive/
Kerberos Productions
В демоверсии: Одна карта
Может получиться: Довольно интересная
походовая стратегия с яркими сражениями
гигантских космолотов



Походовая стратегия, действие которой происходит на просторах множества галактик и звездных систем. Действующие лица — расы людей и тарканов. И те, и другие стремятся завладеть всеми планетами, спутниками, астероидами и кометами. Примите бразды правления одной из сторон и постройте свою собственную империю, охраняемую мириадами стремительных звездолетов.

В тылу врага 2

Жанр: Стратегия
Издатель/Разработчик: Ubisoft Entertainment/
Best Way
В демоверсии: Первые две миссии
Может получиться: Продолжение «В тылу врага» с блестящей графикой и увлекательным геймплеем.



Продолжение успешной стратегии «В тылу врага». Украинские разработчики снова готовы показать мастер-класс, и, похоже, совсем скоро мы получим чертовски красивую тактическую стратегию с потрясающим геймплеем и с головой затягивающей атмосферой. С нетерпением ждем релиза!

The Settlers 2: 10th Anniversary

Жанр: Стратегия
Издатель/Разработчик: Ubisoft Entertainment/
Blue Byte Software
В демоверсии: Режим обучения и режим песочницы
Может получиться: Любимые всеми нами
The Settlers с продвинутой графикой, сюжетной
кампанией и анимацией



The Settlers 2, самой успешной игре серии, уже стукнуло десять лет. И вот создатели этой легендарной игры решили отметить это событие, возродив именинницу к жизни. Для этого они оставили прежний геймплей, заменили устаревшую графику на трехмерную, сочинили новую сюжетную кампанию и сделали смешных человечков еще более забавными и живыми. В общем, совсем скоро милые человечки снова надолго поселятся на наших с вами винчестерах.

GTR 2

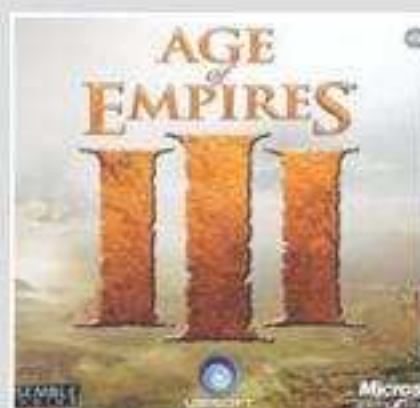
Жанр: Автосимулятор
Издатель/Разработчик: 10tacle Studios/
SimBin Development Team
В демоверсии: Одна трасса
Может получиться: Один из самых реалистичных гоночных симуляторов последнего времени



В продолжении автосимулятора GTR разработчики обещают сделать игру еще более красивой, реалистичной и увлекательной. И прямо сейчас у вас есть возможность проверить на деле, удастся ли им воплотить свои обещания в жизнь, — просто прокатившись по автодрому Барселона. Удачи на дороге.



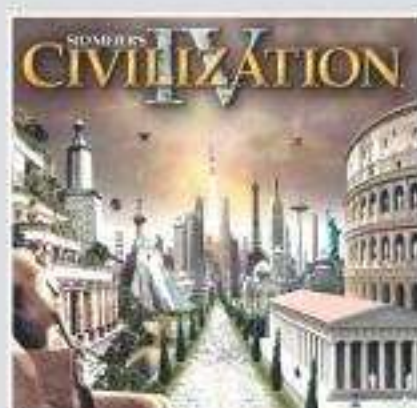
12 ПАТЧЕЙ ДЛЯ САМЫХ АКТУАЛЬНЫХ ИГР



Age of Empires 3

Версия: 1.08.

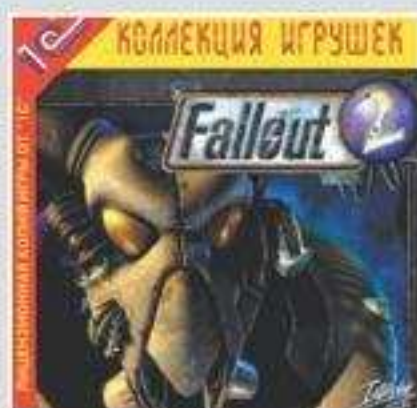
★★★★★



Civilization 4

Версия: 1.61.

★★★★★



Fallout 2

Версия: 03.

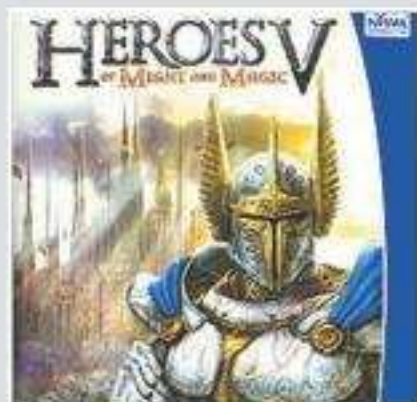
★★★★★



Tom Clancy's GR: Advanced Warfighter

Версия: 1.20.

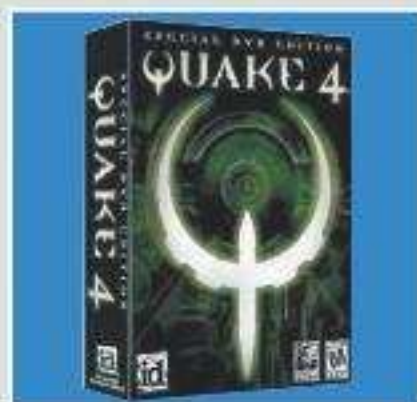
★★★★★



Heroes of Might and Magic 5

Версия: 1.2.

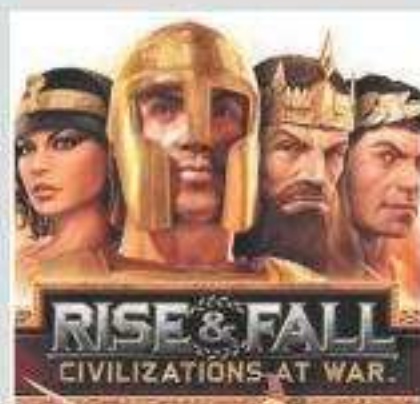
★★★★★



Quake 4

Версия: 1.3.

★★★★★



Rise & Fall: Civilizations at War

Версия: 1.3.

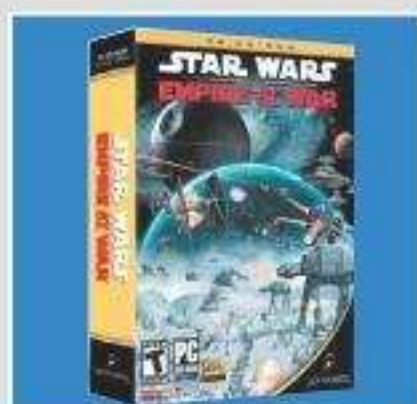
★★★★★



Starcraft: Brood War

Версия: 1.14.

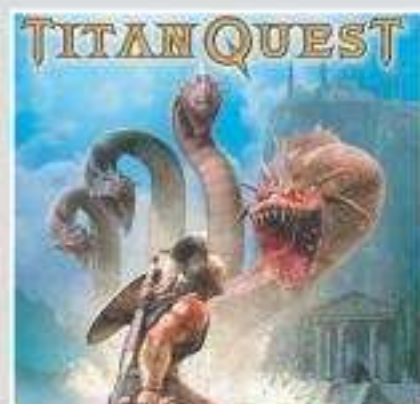
★★★★★



Star Wars: Empire at War

Версия: 1.5.

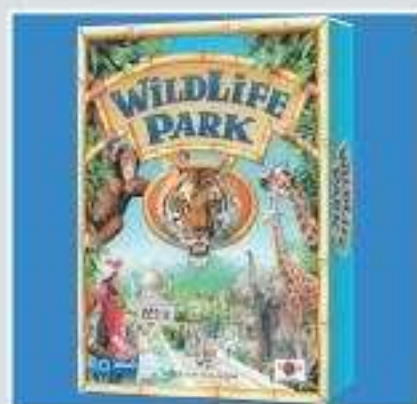
★★★★★



Titan Quest

Версия: 1.11.

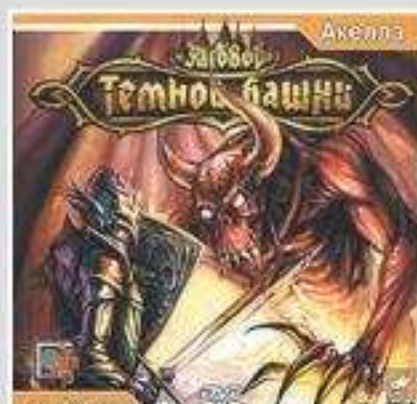
★★★★★



Wild Life Park 2

Версия: 1.04.

★★★★★



Заговор темной башни

Версия: 1.05.

★★★★★



ИГРОВАЯ ЗОНА БОНУСЫ



Забавная адвенчура по мотивам европейских сказок и приключений Индианы Джонса.



Модификация для FlatOut 2, благодаря которой вы сможете прокатиться на любой машине, имеющейся в игре.



Набор улучшенных текстур для Half-Life: Source. Старые персонажи похорошеют и технически станут более похожими на героев современных игр.

руководства & прохождения

Профессиональные руководства и прохождения из журнала «Лучшие компьютерные игры»

Нашим издательским домом выпускается журнал «Лучшие компьютерные игры», главная рубрика которого посвящена руководствам и прохождениям. Спустя два месяца после выхода очередного его номера они попадают на DVD «Игромании» и публикуются на сайтах www.igromania.ru и www.lki.ru.

На нынешнем диске в рубрике «Руководства и прохождения» вас ждут материалы из июльского номера ЛКИ: Звездные волки 2 • Condemned: Criminal Origins

• Dreamfall: The Longest Journey • Half-Life 2: Episode One • Rise of Nations: Rise of Legends • SiN Episodes: Emergence • SpellForce 2: Shadow Wars • The Elder Scrolls 4: Oblivion • Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter.

Помните, что материалы публикуются на диске в частично урезанной версии. В силу технических причин мы не ставим всякие мелкие изображения, таблицы и т. д.



Три модификации:

- **Hitman** — исчез последний лучик света в темном царстве. Теперь вместо благородного Макса управляем безжалостным агентом #47.
- **Kill With Style** — стильное оружие, модный костюм и враги — итальянские мафиози.
- **MGS** — в этой модификации можно стрелять из очень редких и диковинных стволов.

№17. DOOM 3: Resurrection of Evil

Что: 8 модификаций, 1 набор карт
Где брать: Игровая зона II



Набор карт Tested 3

● **Набор карт Tested 3** — заключительная часть трилогии Tested. На сей раз вам предстоит сразиться на семи картах и перенестись в самые жаркие места, какие только могут быть в этой игре.

Модификации:

- **Bloody Mess** — добавка не для слабонервных, ибо теперь в игре не просто много, а очень много крови.
- **Devastating Doom** — изменяет звуки выстрелов и характеристики всех пушек.
- **Doom Realism 5** — на телах ваших жертв теперь отображаются ушибы, порезы и царапины.
- **Easy Grenade** — уменьшает мощь привычной всем гранаты, делая сражения чуть сложнее.
- **Sieben's Silver Machine Gun** — стильный серебряный автомат.
- **Smashing** — теперь пули оставляют на стенах характерные и крайне правдоподобные следы.
- **Sosuke's Gun** — отныне пистолет, дробовик и автомат стреляют плазмой.
- **Uber Shottie** — дробовик стал адским оружием — убивает любого врага одним выстрелом.

№18. Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения. Асы в небе

Что: 7 миссий, 5 скинов
Где брать: Игровая зона III

Новые миссии:



Миссия Demolition derby

- **Cactus Diary** — оседлайте американский F4F-4 и сравняйте с землей японский аэродром на острове Гуадалканал.
- **Carrier Night Ops** — вы пилот американского F4U-1D, задача которого провести разведку местности над островом Оаху.

● **Channel Convoy** — перехватите немецкие «Юнкерсы» у города Канны и с помощью пушек своего Spitfire Mk. VIII отправьте их на землю.

● **Condor Hunter** — садитесь за штурвал английского F4F-3 и потопите вражеские корабли в Тихом океане.

● **Cutting the Lifeline** — недалеко от Евпатории стоят корабли Черноморского флота, ваша задача — разбомбить их.

● **Demolition Derby** — вы пилот советского И-185 М-82А. Объединив силы с эскадрилей бомбардировщиков, разнесите в клочья аэродром с «Юнкерсами».

● **End of the Luftwaffe** — последний месяц войны. Ваш «Мустанг» сопровождает эскадрилья «летающих крепостей» и лениво добывает оставшиеся вражеские истребители.

Набор скинов самолетов:

- **Blue Nose**
- **Kursk Collective**
- **Vp jak7b winter**
- **Vp Yak3 red**
- **Yak-7B Kursk**

№19. Pro Evolution Soccer 5

Что: 6 программ, 2 стадиона, 4 комплекта лиц, большая подборка форм
Где брать: Игровая зона III



Игроки сборной Аргентины перед решающим матчем.

● **World Cup** — комплект, в который вошли детализированные формы для 33 мировых сборных.

Стадионы:

- **San Siro**
- **Anfield Road**

Комплекты фотореалистичных лиц:

- **Germany Faces Pack**
- **King Bob Faces Pack 4**
- **King Bob Faces Pack 5**
- **King Bob Faces Pack 6**

Необходимые программы:

- **DKZ Studio**
- **Game Graphic Studio**
- **Kit Server**
- **Kit Server Management**
- **WES Editor**
- **GDB Manager**

№20. Operation Flashpoint

Что: 4 модификации
Где брать: Игровая зона III

Не пропустите модификацию под названием **Invasion 1944**, которая рассказывает об открытии американцами и англичанами Второго фронта в 1944 году и их дальнейшем наступлении. Помимо отменной кампании, посвященной освобождению Франции, вас ждут легендарные танки вроде «Шерманов» и «Пантер», автоматы — знаменитый «Томпсон» и продвинутый немецкий STG 42, а также реально существовавшие немецкие и американские части.

новости no SMS



Не так давно «Игромания» первым среди игровых СМИ начала поставлять SMS-новости для пользователей мобильных телефонов. Это стало возможным благодаря началу сотрудничества с компанией «Тема» — первым в России СМИ для абонентов сети мобильной связи.

Сейчас рассылки уже доступны для всех абонентов сети «Билайн». На выбор предоставлены три различные рассылки:

- **Игромания: Игры**
- **Игромания: Железо**
- **Игромания: Рецензии**

Все подробности о ценах и самих рассылках вы найдете на нашем DVD в разделе «ИнфоБлок».



Модификация Invasion 1944

Другие модификации:

GI Joe Vehicles — инженерная боевая машина и минный разграбитель.

L2K Addon Pack — комплект всякой всячины, где вас ждут домики, дорожные знаки, могильные кресты, шлагбаумы и даже гробы. Хорошо хоть мертвых с косами не завезли...

LCWF — набор пехотинцев.

№21. The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth 2

Что: 3 модификации, 9 карт
Где брать: Игровая зона III



Модификация Polished

Модификации:

- **MEV Balance** — небольшая модификация, всесторонне изменяющая баланс в игре.
- **Polished** — мод, исправляющий баги, улучшающий процесс создания героя и делающий компьютерного противника на по-

ВЕСЕЛОСТИ

Самые веселые игры месяца. Дайте отдых мозгам!

Что: 5 условно-бесплатных игр, 8 флэш-игр
Где брать: Рубрика «Веселости»



Bubble Mayhem — подводная охота! Хватайте выпавшие из пузырей ракушки, драгоценные камни и кораллы.



Hummer Heads Deluxe — гномы вместо гвоздей! Берите колотушку и забивайте в землю толстых гномиков.



Caribbean Mah Jong — раскиньте пасьянс на цветущем берегу Карибского моря.



Снежок: Обеденный переполох — Управляя легендарным Снежком, накормите всех посетителей вашего ресторана.



Пиратская монополия — Старая добрая «Монополия» в пиратских декорациях.



Флэш-игра — **2 Many Bugs**.



Флэш-игра — **Bike Mania on Ice**.



Флэш-игра — **Dirt Bike**.

ВМАНУА

рядок более умным и хитрым.

● **Special Powers** — изменяет специальные способности юнитов.

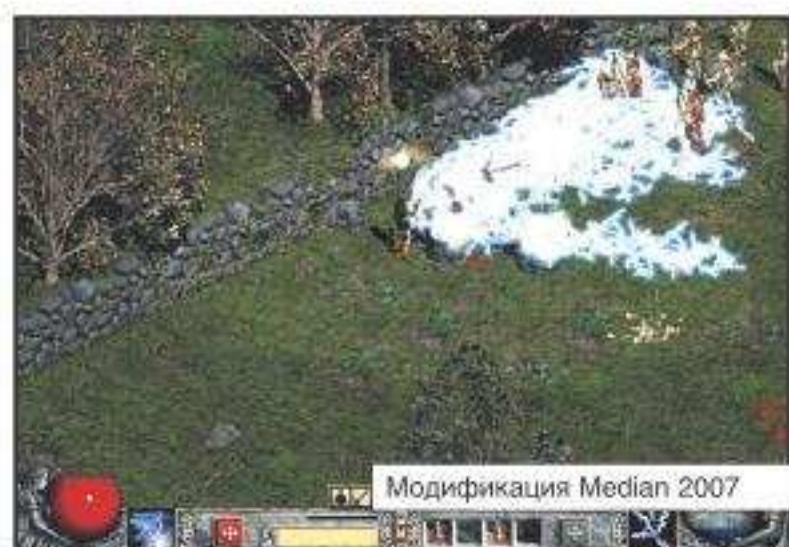
Новые карты:

- DA Gul Agad Plains
- Europa
- Green Valley
- Mordor Darkland
- Mountain Strongholds
- Part of Shire
- River Outpost
- The Dragoth Plains
- The Great Desert of Harad

№22. Diablo 2: Lord of Destruction

Что: 4 модификации

Где брать: Игровая зона III



Модификация Median 2007

Лучшая модификация этой подборки — **Eastern Sun**, которая усложняет игровой процесс и значительно изменяет многие другие аспекты игры. В магазинах, например, появляются новые вещи, а старые меняются. Автор также расширил инвентарь и изменил оригинальный интерфейс, сделав его более красочным.

Не пропустите другие модификации:

Collectors Backpack — в несколько раз увеличивает размеры рюкзака.

D2 Elements — изменены все аспекты игры, добавлены новые уровни.

Median 2007 — увеличенная сложность игры и измененная стоимость вещей.

№23. Far Cry

Что: 9 карт

Где брать: Игровая зона III



Карта Explore

Безусловно — лучшей картой в данной подборке является **Explore**. Вы высадились на большом острове с одним лишь мачете в руках. Задача — добраться до вражеской базы и уничтожить некое секретное оружие, что спрятано глубоко под землей. В джунглях против вас выступит спецназ, ну а в катакомбах, как и положено, затаятся злые монстры.

Еще карты:

- Bridge
- Delta Complex
- Destruction
- Endgame
- Matchstick
- Phlogistic

ИГРОВАЯ ЗОНА:
Дополнения для Neverwinter Nights



ИНТЕРЕСНОСТИ:
Бесплатная игра Republica



ДОПОЛНЕНИЯ ИГРОВОЙ ЗОНЫ:
Civilization 4 -
Сценарий Battlefield III 1.27



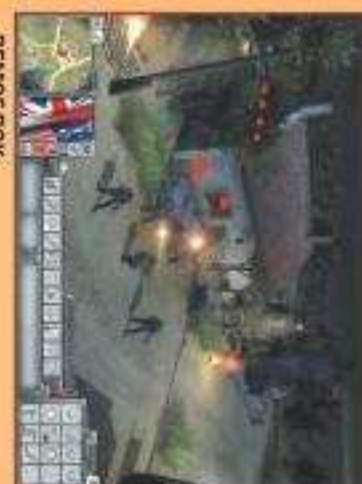
ТЕМЫ DVD GTA:
San Andreas — Модификация Copland



ТЕМЫ DVD:
Civilization 4 — Модификация SEVO



ДЕМОБЛОК:
В титлы epa 2



ВИДЕОМАНИЯ:
Видеопортал с Е3 2006



ВИДЕОМАНИЯ:
Эксклюзивное интервью с Хидео Кодзимой



ТЕМЫ DVD:
SWAT 4: The Stetchkov Syndicate —
Модификация Sheriff's Special Forces
Realism



ЖИЗНЬ — ИГРА, А НАСТОЯЩАЯ ИГРА — ВСЕГДА МАНИЯ



№09
2006

www.igromania.ru

ВИДЕОМАНИЯ
ВИДЕОРЕПОРТАЖ Е3 2006
ПРЕПОРУЧЕНАЯ ИГРА: SUBSTANCE, ЧАСТЬ 2
ЭКСКЛЮЗИВНОЕ ИНТЕРВЬЮ С ХИДЕО КОДЗИМОЙ
ЭКСКЛЮЗИВ: САС-3 ВЕРИФИКАЦИЯ. РЕПОРТАЖ ИЗ ЛОС-АНДЖЕЛЕСА

ТЕМЫ DVD
SWAT 4: THE STETCHKOV SYNDICATE —
МОДИФИКАЦИЯ SHERIFF'S SPECIAL FORCES REALISM
GTA: SAN ANDREAS — МОДИФИКАЦИЯ COPLAND
CIVILIZATION 4 — МОДИФИКАЦИЯ SEVO

САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ДОПОЛНЕНИЯ МЕСЯЦА
TITAN QUEST — МОДИФИКАЦИЯ MERCLESS TITAN QUEST
THE ELDER SCROLLS: OBLIVION — ДОПОЛНЕНИЕ BELDA ELUSIUM
THE MOVIES: МОДИФИКАЦИЯ MEDIEVAL TOTAL CITY RACK + ADD-ON
CIVILIZATION 4: МОДИФИКАЦИЯ MAX WIG
RISE & FALL: CIVILIZATION 4: WAR — КАМПАНИЯ THE BATTLE OF SALAMIS
NEVERWINTER NIGHTS: МОДУЛЬ A TANGLED WEB
SWAT 4: THE STETCHKOV SYNDICATE — МОДИФИКАЦИЯ SOSOM
GTA: SAN ANDREAS: МОДИФИКАЦИЯ SHERIFF'S SPECIAL FORCES REALISM
ИММОБЕЛЬСТВО ДРУГОЕ

ВИДЕОМАНИЯ • ДЕМО-ВЕРСИИ • КОДЕКС • СОФТ И ЖЕЛЕЗНЫЙ СОФТ
ИГРОВАЯ ЗОНА • ИЗ ПЕРВЫХ РУК • РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ
КИВЕРСПОРТ • ОНЛАЙНОВЫЕ ИГРЫ • МАШИНА ВРЕМЕНИ И МНОГОЕ ДРУГОЕ

ВМАНУА

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

Профессиональные руководства и прохождения из журнала «Лучшие компьютерные игры»

Звездные волики 2, Condemned: Criminal Origins, Dreamfall: The Longest Journey, Half-Life 2: Episode One, Rise of Nations: Rise of Legends, Sin Episodes: Emergence, SpellForce 2: Shadow Wars, The Elder Scrolls 4: Oblivion, Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter

© ИГРОМАНИЯ

CrystalCPUID 4.8.2.309
CrystalMark 2004 0.9.119.309
EVEREST Ultimate Edition 2006 3.01 Build 652
Intel Chipset Identification Utility 3.15
NextSensor 2.5.0.0 Build 0802
PC Wizard 2006 1.69
SI/SOFTWARE Sandra 2007 Lite 10.105
SpeedFan 4.29

Звездные карты и моды

Realtek AC'97 3.89
Realtek HD Audio 1.42

КОДЕКС

База кодов на наших DVD

ЧИТЕРСКИЕ ПРОГРАММЫ

CheMax, Trainer Creation Kit, Game Audio Player, Dragon Unpacker, Resource Hacker

СОУПРАВА

City Life, Devil May Cry 3, Dante's Awakening — Special Edition, FlatOut 2, Micro Machines V4, OutRun 2006: Coast 2 Coast, Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow, Rise of Nations: Rise of Legends

ТРЕЙНЕРЫ

City Life, Devil May Cry 3: Dante's Awakening — Special Edition, Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow, Prey, Titan Quest

ВСЕЛОСТИ

Скежик: Обеденный переполох, Пиратская монополия, Bubble Mayhem, Hummer Heads Deluxe, Caribbean Mah Jong, 2 Many Bugs, Bike Mania on Ice, Dirt Bike, Final Fortress, Floats, Kamikaze Frogs, Major Madness, Run Ronaldo Run

ИНТЕРЕСНОСТИ

Бесплатная игра Ренумбра, Набор для создания фансайта игры Wild Life Park 2, Набор для создания фансайта игры GTR 2

ИГРОСТРОЙ

Стройматериалы

ОБЗОРЫ ИНСТРУМЕНТОВ

Zanoza Modeler 2
Blender 2.41

ВИДЕОУРОВНИ

Создание игрового ландшафта в 3DS Max
Создание архитектурного сооружения в 3DS Max

Search & Destroy 1.4, System Mechanic Professional 6.0s, Total Commander 6.54, VobSub 2.23, Winamp 5.13 и WinRAR 3.51

МАШИНА ВРЕМЕНИ

ДЕМО-ВЕРСИИ ИГР

Project I.G.I. 2: Covert Strike, Thief: The Dark Project, Thief 2: The Metal Age, The Great Escape, Metal Gear Solid, Tom Clancy's Splinter Cell, The Shadow of Zorro, Trailers Gate, Trailers Gate 2: Cypher

ПО ЖУРНАЛУ

ВНЕКОМПЬЮТЕР

Vs. System, Dreamblade, Dungeons & Dragons, Betrayal at House on the Hill, Babylon 5 RPG, Pirates of the Caribbean TCG, Magic: The Gathering

ДЕМО-ВЕРСИИ

В тью спара 2

GTR 2
Sword of the Stars
The Settlers 2: 10th Anniversary
Panzer Elite Action: Dunes of War

ПАТУШ

Age of Empires 3, Sid Meier's Civilization 4, FlatOut 2, Ghost Recon: Advanced Warfighter, Heroes of Might and Magic V, Quake 4, Rise and Fall: Civilizations at War, Starcraft: Brood War, Star War: Empire at War, Titan Quest, Wild Life Park 2, Заговор темной башни

ЖЕЛЕЗНЫЙ СООТ

ВИДЕОКАРТЫ И МОНИТОРЫ

ATI Catalyst 6.7
Avivo Video Converter Engine 6.7
D3D Gear 1.64
Dead Pixel Tester 2.20

МАТЕРИНСКИЕ ПЛАТЫ

NVIDIA nForce 9.16 для nForce 550/570/570 SLI
NVIDIA nForce 9.35 для nForce 590 SLI
NVIDIA nTune 5.00.08.06

Системные утилиты

BGEye 2.86
BIOS Agent 3.55
Central Brain Identifier 8.2.0.0 Build 0722 Final
ClockGen 1.0.4.7
CoolMon 2.0.7

Finish, DOOM 3: Resurrection of Evil: модификация Real Guns v.5.0, Far Cry: карта Explore 1.1, Operation Flashpoint: патч 1.07 для модификации Liberation 1941-1945, Rome: Total War: патч 6.2 для модификации Rome: Total Realism, Sid Meier's Civilization 4: сценарий Battlefield Illuria_1.2r, Star Wars: Battlefront 2: миссия Kashyyuk Forest Final Version, Warcraft III: карта Ragnaros ORPG 1.86

КИБЕРСПОРТ

ЗАПИСИ С ТУРНИРОВ

ESWC, «Перский период», Intel Summer Cup, CODES (Quake 4, Warcraft III, Counter-Strike); подборка лучших репеев на Starcraft: Brood War

ОБУЧЕНИЕ

Starcraft: зеркальные матчи, Протоосс против протосса, Warcraft 3: The Frozen Throne, Видеообучение, Counter-Strike 1.6: разборка со Steam

ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ СЕТЕВЫХ ИГР

Counter-Strike, Counter-Strike: Source, Quake 4

СООТ ДЛЯ ИГР

Counter-Strike, Warcraft III, Starcraft: Brood War и Quake 4

СООТВЕРНЫЙ НАБОР

ГЛОЗДЬ НАБОРА

СВЕЖАТИНА!

Maxthon 1.5.6
AI RoboForm 6.7.4.CDex 1.70 beta 2, Dead Disk Doctor 1.23, Desktop Sidebar 1.0.5, EasySMS 1.0.186, FastStone Capture 4.2, FeedReader 3.05, Morpheus 5.2.2, PhotoWatermark Professional 6.1.3.5, RUNIT 2.0.1b, StartMenuEx 0.4.8.1, Tweak-XP Professional 4.0.8, Weather Watcher 5.6.11

ИГРОМАНИНСКИЙ СТАНДАРТ

Ad-Aware, Adobe Reader 7.07 (в комплекте с Adobe Reader SpeedUp), DirectX 9.0c, DivX 6.1, DOSBox 0.63 (вместе с DOSShell 1.2), Download Master, Fraps, Kaspersky Antivirus Personal 5.0, Kaspersky Anti-Hacker 1.8, ICQ (Lite 5.03 и Pro 2003b), K-Lite Mega Codec Pack 1.51, Light Alloy 3.5, Macromedia Flash Player 8.0, Microsoft .NET Framework 2.0, Process Explorer 10.05, QuickTime 7.0.4, RAD Video Tools, Spybot —

БОНУСЫ «ИГРОВОЙ ЗОНЫ»

Бесплатная игра Raunes "Flatout 2: модификация All Cars on All Tracks, Half-Life: Source: набор улучшенных текстур

ДОПОЛНЕНИЯ ИГРОВОЙ ЗОНЫ

Counter-Strike: карта cs_brops, Crashday: автомобиль Delorean

- Sub_Level_2
- Subterfuge

№24. Warcraft III

Что: 11 карт

Где брать: Игровая зона III

Лучшей картой в сегодняшней подборке оказалась **Humans vs. Aliens**, где вам предстоит управлять мощными штурмовиками, жаждущими перерезать глотки кучке злых гидралисков, которые, в свою очередь, хотят уничтожить главнокомандующего штурмовиков. Отличительные черты Humans vs. Aliens — адский динамичности геймплей и симпатичный дизайн.



Карта Humans vs. Aliens

Не пропустите и другие карты:

- Foso de Elementales
- Grand Canyon
- Heroes AI Descontrol
- Loap Soldier
- Risk Your Life
- Salty Dog
- Swamp of Evil
- The Hunt of Evil
- Toxic Castle
- Werewolf Transylvania

№25. Warhammer 40 000: Dawn of War — Winter Assault

Что: 1 модификация, 9 карт

Где брать: Игровая зона III

● **Space Marine Bikes** — модификация, предоставляющая вам возможность повоевать за космодесантников-байкеров. Мотоциклисты способны вести бой на ближней и на дальней дистанции, а также улучшать свое оружие с помощью множества апгрейдов.

Подборка карт:

- Arena of Khorne



Модификация Space Marine Bikes

- Daemon World Online
- Factory Sector
- Imperial Advance
- Imperial Manufactorum
- Marrick Kharn Fate of an Outpost
- The Defense of Marcadian Prime
- The Defense of the Rheinland
- Winter Trenches

ПРОСТО СКАЖИ СЕБЕ

«ЭТО ВСЕГО ЛИШЬ ИГРА»

Произошло на мощной леворульной тачке в горах Шотландии

Поменялся краской с Zonda в гонке вокруг Олимпийской Деревни

Догнал Alfa Romeo GT, чтобы взять первое место

Влетел в ограждение на повороте Rainey Curve

Mercedes - нагло подрезал в Европе

Выбил Corvette на шпильке Andretti Hairpin

Потекло масло из трансмиссии после заноса

Въехал в Tuscan, залюбовавшись Лондоном



Evolution GT

ЭТО НЕ ИМИТАЦИЯ



Published by Lago Srl. © 2006 Lago srl. Developed by Milestone. All rights reserved. All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Cars included in this game may be different from the actual cars in shapes, colours and performance. © 2006 «GFI». All rights reserved. © 2006 «Руссобит-Публишинг». Все права защищены. Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/. Розничная продажа в магазинах

M. Ruqeo



ЭКСКЛЮЗИВНОЕ ИНТЕРВЬЮ С ХИДЕО КОДЗИМОЙ

Что: Легендарный Хидео Кодзима дал интервью крупнейшему игровому журналу.

Когда: В этом номере, возможен перенос.

Зачем: Подобные звезды в наш объектив еще не попадали. Человек, который создал один из самых популярных франчайзов в мире, не раз перевернул наше представление об играх, отвечает на не совсем стандартные вопросы «Игромании».

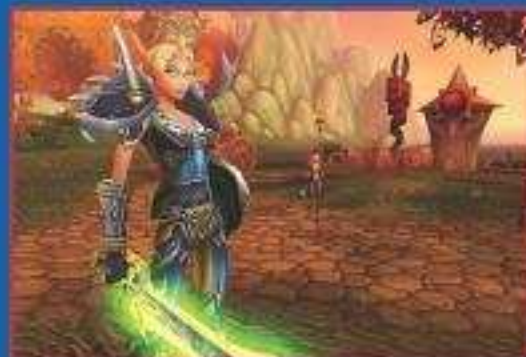


WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

Что: Александр Кузьменко долго расспрашивает про аддон к своей любимой MMORPG.

Когда: В этом или следующем номере.

Зачем: Это же WoW!



ИНТЕРВЬЮ С ВЕДУЩИМИ «ОТ ВИНТА!»

Что: Они рассказывали об играх, когда в них еще мало кто играл. С 1994 по 1998 гг. геймеры всей страны собирались у экранов, чтобы посмотреть 15 минут отборного юмора.

Когда: В этом или следующем номере.

Зачем: Мы решили пообщаться с легендарными авторами программы «От винта!» о том, «как это было».



30 ноября - 3 декабря 2006

hiT HOME
INTERACTIVE
TECHNOLOGIES

5-Я ВЫСТАВКА ЭЛЕКТРОННЫХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ ДЛЯ ДОМА

САНКТ-ПЕТЕРБУРГ, ЦВЗ «МАНЕЖ», ИСААКИЕВСКАЯ ПЛ., 1

Компьютеры, приставки, аксессуары
Мобильные развлекательные устройства
Инновационные электронные развлечения
Аудиовизуальные системы
Мультимедиа, Интернет
Игры, ПО, фильмы на DVD

Организатор:
ИВЦ «Реал»

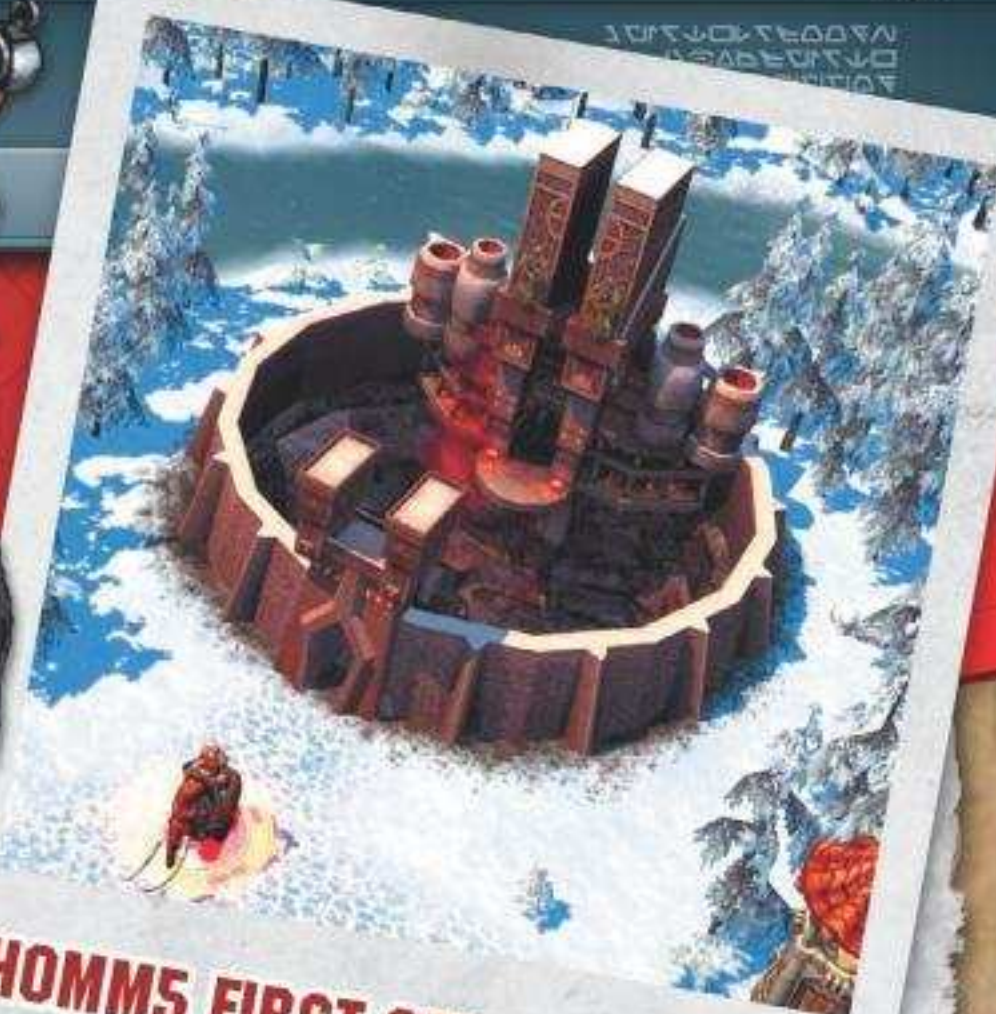
При поддержке:
РАТЭК, РОЦИТ, Enter Media
журналов Игромания, Mobi, Stereo&Video, Мобильные Новости,
X5 Magazine, PlayStation 2 Official Magazine Россия, Russian Digital,
Russian Mobile, Электроника: Производство и торговля, Потребитель,
Цифровик, КомпьютерPrice, Hard&Soft, Computerworld, Мир ПК
Интернет-поддержка: cnews.ru, hi-fi.ru, sotaweek.ru

ИВЦ «Реал»
т./ф.: (812) 717-6089, 717-6446 e-mail: info@real-fair.ru
www.real-fair.ru

Светлана Карачарова

ВЫХОДЦЫ ИЗ МОРИИ

«ИГРОМАНИЯ»
ЗНАКОМИТСЯ С ПЕРВЫМ
ОФИЦИАЛЬНЫМ АДДОНОМ
К HEROES OF MIGHT AND MAGIC 5



HOMM5 FIRST OFFICIAL ADDON

Что?
Как?

Продолжение самой великой пошаговой стратегии всех времен и народов, в котором нивальцы наконец-то перестали перепевать идеи третьей части «Героев» и придумали что-то свое.

Холодным августовским утром проникнуть в офис Nival Interactive. Схватить за шкуру пару подвернувшихся геймдизайнеров и подвергнуть их допросу с пристрастием. После этого оккупировать компьютер и самолично все пощупать и потрогать.

Когда вот этот самый журнал выйдет в свет, в Лейпциге как раз распахнет свои двери **Game Convention 2006**. На этой выставке будет и прорва давно ожидаемых игр, и немало таких проектов, о которых мы услышим впервые. Подробный и обстоятельный рассказ оттуда в разумеющемся порядке появится на страницах следующего номера, ну а сегодня мы наконец можем снять с себя обет молчания и поведать вам о проекте, про который все остальные услышат только на GC. Проект этот засекречен настолько, что у него еще нет даже собственного имени, — но зато уже щеголяет вполне увлекательным сюжетом и законченным геймплеем. Вы не ошиблись — рассказ пойдет об аддоне к блокбастеру **Heroes of Might & Magic 5**, с которым нас считанные недели назад познакомили в офисе **Nival Interactive**.

С чем боролся, в то и превратился

Итак, героическая во всех смыслах этого слова борьба с демонами, которой, собственно, и была посвящена оригинальная игра, продолжается с переменным успехом. Дело в том, что у людей появились новые проблемы — раскол в собственных рядах. Часть населения Оплота Порядка решила, что бить демонов надо куда решительнее, переругалась с остальными и, потрясая оружием, отправилась в самостоятельный крестовый поход. В результате мы имеем две группировки людей, объединенных вроде бы общим делом, но под шумок воюющих и друг с другом.

Юниты и у тех, и у других выглядят одинаково, но у повстанцев они раскрашены в багровые тона. Скажем, архангел с ярко-алыми крыльями уже слабо напоминает яркого борца за свет, скорее производя впечатление эдакого шикарного ангела смерти. Мутировали и спецспособности юнитов — они стали более жестокими. Вообще, по первому впечатлению — войска у повстанцев явно будут сильнее, чем у их «прародителей». Персонального замка у них не планируется — нанимать отряды можно будет только на общей карте. За повстанцев нам предлагается отыграть одну из трех новых кампаний.

На глобальной карте тоже планируются некие изменения, которые, впрочем, носят

скорее косметический характер. Во-первых, появится несколько новых построек и любопытные артефакты; во-вторых, нашлось местечко и для кучки нейтральных существ: мы видели волков, мумий, мантикор (да-да, мы все знаем, что они новы только для пятой серии, но тем не менее — в оригинальной игре их не было) и снежные обезьяны — эдакие мрачные создания с грязно-белой шерстью и оскалом, способным вызвать культурный шок у любого стоматолога. Также готовятся и новые территории — снежные равнины, на которых разместится весь этот милый зверинец.

Маленький, бородатый и на мамонте

А теперь — фанфары, залпы салют и всеобщее «Ур-ра!»: мы добрались до главного. В аддоне появится новая раса — дварфы, они же гномы. Выглядят дварфы точно так, как и положено уважающим себя потомкам Гимли и Торины — невысокие, крепкие, бородатые... и верхом не на каких-то там затасканных лошадях, а на самых настоящих мамонтах! В конфликт гномы оказываются втянуты из-за махинаций повстанцев, которым нужны были союзники. И вот серьезные бородачи, некогда жившие спокойно в своих снегах и никого не трогавшие, вступают на тропу войны. Похождениям гномов будет посвящена вторая кампания аддона.

Гномы — абсолютно уникальная раса с собственным весьма оригинальным замком. Выглядит он как большая пещера, уходящая в глубь земли, с озером кипящей лавы на дне. Над пещерой парит нечто вроде купола — с высоты птичьего полета получается впечатляющее зрелище. Все постройки замка располагаются по бокам пещеры — навигация сначала вызывает некоторое удивление и даже недоумение, но к ней быстро привыкаешь, тем

ЖАНР:

ПОШАГОВАЯ СТРАТЕГИЯ

ИЗДАТЕЛЬ:

NIVAL INTERACTIVE

РАЗРАБОТЧИК:

NIVAL INTERACTIVE

ПОХОЖЕСТЬ:

■ СЕРИЯ HEROES OF MIGHT AND MAGIC

■ СЕРИЯ DISCIPLES

МУЛЬТИПЛЕЕР:

ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ

ДАТА ВЫХОДА:

КОНЕЦ 2006 ГОДА

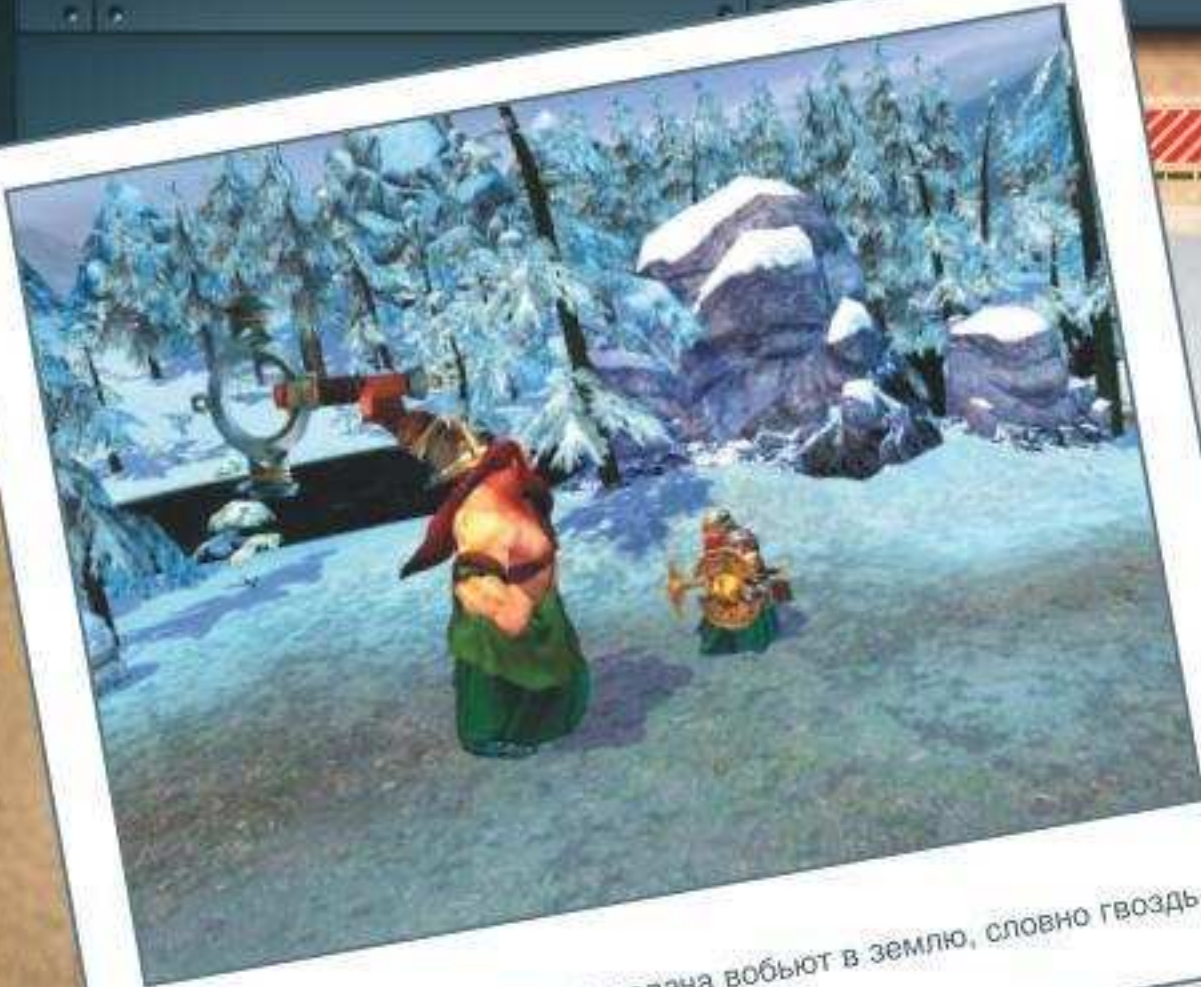
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ:

WWW.NIVAL.RU

более что основные кнопки меню никто не отменял. Герои гномов наделены новыми заклинательными спецспособностями — например, на той карте, что нам предложили отыграть в «Нивале», коротыш по имени Вульфстан получал бонус к защите, удаляясь на день пути от своего собственного города. Среди гномьих юнитов мы опробовали в бою наездников на медведях, метателей топоров, берсеркеров и защитников. Существа, которые появляются при достижении гномьим замком седьмого уровня, — это пока тайна за семью печатями, но нивальцы торжественно поклялись, что они нас не разочаруют.



А мамонтенок очень славный. Разработчики определенно очень любят мультики, а особенно «Ледниковый период».



Кажется, сейчас мелкого бородача вобьют в землю, словно гвоздь.

Но главная гордость гномьего народца — вовсе не ручные мамонты, не хитроумные способности и уникальный замок, а абсолютно новая рунная магия. Изучить ее не под силу никому, кроме собственно гномов; при этом они могут пользоваться и всеми прочими школами магии. Рунная магия кардинально отличается от всего, что мы привыкли видеть в героической серии. Начнем хотя бы с того, что для ее использования требуется не мана, а ресурсы. Скажем, если вы хотите дать своему существу дополнительную защиту, извольте выделить одну единицу древесины (подробности см. прямо на этом развороте). Руны применяются исключительно на свою армию и не могут наносить урон — только эффекты, которыми можно усилить тех или иных юнитов. При использовании руна ломается, и должно пройти некоторое время, прежде чем она вновь будет доступна. Есть специальное заклинание, которое восстанавливает сломанные в бою побрякушки, но лично испытать его на практике нам не довелось.

Лучше один раз потрогать

Разумеется, в какой-то момент мы не выдержали и отогнали разработчиков от компьютера, чтобы поиграть самим. Доставшаяся нам на растерзание карта не отличалась большими размерами, зато могла похвастаться любопытной планировкой. Никаких тебе открытых пространств: мы начали в самом

уголке и потопали по единственной горной тропке одиноким маленьким гномом — рунным магом первого уровня. Снежная местность с запорошенными елками радовала глаз, пару раз нам встретились почти безобидные волки — в общем, самая обычная разминка...

Первое потрясение мы испытали, спустившись в подземелье. Это не какая-то вамнора в земле, а величественные пещеры, в которых стены покрыты барельефами, кругом стоят колонны, а с потолка свисают светильники. Блуждая по закоулкам и собирая все, что плохо лежит, мы наткнулись на любопытную сценку — посреди коридора, по которому нам нужно было пройти, дрались две нейтральных армии. Натурально так дрались, размахивая мечами и не обращая внимания на нашу скромную персону. Разумеется, мы не могли не ввязаться в эту драку — и ввязались, наскочив на тех, кто стоял ближе. Конечно, трехсторонний бой нам никто не показал, зато после победы над одной группировкой вторая тут же изъявила желание пополнить ряды нашей бородастой армии.

Невдалеке замаячил замок, который немедленно перешел в наше владение. Подсчитав потери, мы было собрались отстраивать казармы, но потом передумали: любопытство оказалось сильнее, и первой постройкой в городе стала рунная башня. «Да здравствует магия гномов!» — с этим криком мы ломанулись в следующую битву, дабы наконец понять, как же действует новомодное волшебство.

Теперь у нас над полоской инициативы появилась маленькая панель с

рунами. Заклинания можно накладывать во время хода любого из юнитов нашей армии. Сразу после применения руны ее значок меняется на «сломанный», а заколдованное существо можно отправлять в бой. Когда мы через несколько ходов отстроили три уровня рунной башни, то с удивлением обнаружили, что часть рун в бою ломаются моментально, а другую часть можно применять

Рунная магия

Рунная магическая школа — одно из самых любопытных нововведений дополнения. Дабы не быть голословными, ниже мы приведем несколько заклинаний, лично нами изученных во время знакомства с аддоном.

Первый круг:

Rune of charge. Защита существа возрастает на 100%. Длится до конца хода. Стоимость — 1 древесина.

Rune of Exorcism. Снимает все негативные эффекты с выбранного существа. Стоимость — 1 сера.

Второй круг:

Rune of Elemental Immunity. Существо получает иммунитет к двум магическим школам. Длится до конца боя. Стоимость — 1 ртуть.

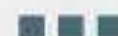
Rune of Stunning. Эффект еще не описан. Стоимость — 1 древесина и 1 ртуть.

Третий круг

Rune of Battle Rage. На следующем ходу существо будет атаковать холодным оружием все рядом стоящие цели. Стоимость — 1 руда и 1 кристалл.

хоть на каждом ходу — были бы ресурсы. Любопытно, что при включенном режиме автобоя AI пользуется рунной магией на полную катушку: чуть ли не каждый ход ваших существ открывается наложением всяческих эффектов, так что по окончании боя стоит обратить внимание не только на потери в численном составе, но и на то, что ресурсов в вашей казне — кот наплакал. Одним словом, если вы бережливый гном (как, в общем-то, и положено этой расе) — ведите бой сами.

Из других любопытных моментов можно вспомнить феерическую битву с фениксами, победа над которыми стоила почти всей армии, зато дала возможность добраться до любопытного артефакта Turban of Enlightenment. Нацепив этот шлем (на 10% больше опыта, чем прежде), мы с некоторым сомнением воззрились на жалкие остатки нашей славной некогда армады и с сожалением констатировали, что времени на переигрывание у нас уже нет.



В глобальном плане геймплей «Героев» не изменится ни на каплю, хотя есть некоторые подозрения, что новая магическая школа и сверхмощные герои несколько перекосят тот хрупкий баланс, которого разработчики смогли достичь после нескольких патчей. С другой стороны, серия развивается, а это не может не радовать. По таинственному молчанию нивальцев можно сделать вывод, что перед нами только первое из целой когорты дополнений. Вполне вероятно, что за гномами флаг перехватят орки, за орками — тролли...

Гномий же аддон выйдет к концу года, скорее всего, аккурат к католическому Рождеству. На диске, кроме собственно игры, нас будут ждать все патчи к оригиналу и полноценный редактор. Плюс десяток мультиплеерных карт и полдесятка — для одиночных медитаций.

Напоследок нам показали ролик — красивый и печальный, с гибнущим Годриком. Теперь под знамена войны встанет его дочь, а сам светлый рыцарь останется в нашей столь же светлой памяти. Впрочем, что-то он там говорил о возвращении... ■



Гномы, конечно же, предпочитают края не только скалистые, но еще и прохладные.



Олег Ставицкий

СУНДУК МЕРТВЕЦА

«ИГРОМАНИЯ» ШИНКУЕТ ПИРАТОВ
В ПЕРВОМ РОССИЙСКОМ СЛЭШЕРЕ
ИМЕНИ КАПИТАНА БЛАДА



ОДИССЕЯ КАПИТАНА БЛАДА

Что? Первый отечественный слэшер со всеми вытекающими внутренностями: сложноустроенными комбо, наотмашь отсеченными конечностями и чужими кишками на флагштоке.

Как? Выкрасть из офиса «Акеллы» Е3-версию игры, принести домой и обнаружить, что она запускается исключительно на топовой видеокарте, требует геймпада, а после получения всего этого добра наглухо виснет. Провести ночь в отчаянных попытках уговорить игру работать, после чего, потупив взор, сдать ее на милость руководителя проекта.

Это, конечно, удивительная ситуация. Проект, который меньше всего в мире подходил на роль официального игроприложения к «Пиратам Карибского моря», именно им в результате и стал. Спешно перекованные под голливудские нужды вторые «Корсары» отчаянно отказывались укладываться в диснеевское прокрустово ложе. Страдали в итоге как мы, так и недоумевающие зрители, купившие коробку из большой любви к широкоэкранному прототипу.

И вот спустя три года, когда весь земшар дружно смотрит в мультиплексах «Пиратов Карибского моря: Сундук мертвеца», автор этих строк сидит в офисе «Акеллы» и играет в почти что идеальную игру по вышеозначенной лицензии. Замените Блада на Джонни Деппа, а Истерлинга — на бородатого Билла Найи, и вы получите лучшее в мире приложение к билету в кино. Не в этот раз, к сожалению.

Соло на клавиатуре

У «Акеллы» на «Одиссею капитана Блада» большие планы. «Первый русский слэшер», как его позиционировали несколько лет назад, по пути успел сменить команду, платформу и местами обновил дизайн. «Капитан Блад» образца 2006 года — это, как любят писать наши западные коллеги, компетентный экшен, который выйдет не только на родном PC, но и на Xbox 360. С переездом на новую платформу связаны множественные переносы сроков и прочая релизная путаница. «У Microsoft сейчас очень серьезные требования к дизайну и уровню сложности, — доверительно сообщает нам Сергей Макеев, руководитель проекта. — Обязательным условием является динамическая сложность. То есть если пользователь умер два-три раза, игра должна перестроиться таким образом, чтобы при следующей попытке такого не произошло. На Xbox 360 сейчас в принципе не будет проектов, в которых можно где-то крепко застрять. Игра не должна напрягать, она должна развлекать. В этом смысле «Блад» — идеальный 360-продукт».

И это действительно так. «Капитан Блад» — абсолютно консольный по духу проект. Здесь нет и не предвидится какой-то торговли, квестов и прочих PC-вывертов. Вы бронепоездом прете через любовно выписанные декорации, нанизываете врагов на вот такую саблю и вежливо удивляетесь богато заскриптованным уровням. «Нас постоянно спрашивают: а что с менеджментом колоний? — вступает в разговор гейм-дизайнер. — Ну какой тут может быть менеджмент колоний? Вы посмотрите на экран!» А на экране в этот момент происходит натуральный день ВДВ: здоровенный мужлан в жилетке на голое тело с размаху перерубает троим пиратам ноги, хватая четвертого за волосы и высаживает ему в лицо лошадиную дозу дробы. Отрезанные конечности заботливо раскатываются по палубе согласно ньютоновским законам. «Блад» — это понятный жанровый продукт, какие сотнями выходят на консолях, но отчего-то крайне редко появляются на PC. Последним выдающимся представителем этого рода явилась незабвенная Severance: Blade of Darkness, мир ее праху. «Акелла», однако, называет ориентиры посвежее.

Когда автор этих строк беседовал с командой «Блада» образца 2004 года, в качестве ролевой модели приводилась The Lord of the Rings: Return of the King. Предполагалось то есть тасовать одноклеточный экшен с RPG-элементами. По итогам очередного забега через сотню мальчигов для шинкования игрок вроде как должен был набить лоб над незамысловатыми характеристиками и распределить очки опыта. Более того, планировалось приобретение новых комбо и прочие заигрывания с

ЖАНР

ACTION

ИЗДАТЕЛЬ

IC

РАЗРАБОТЧИК

АКЕЛЛА

ПОХОЖЕСТЬ

THE LORDS OF THE RINGS: RETURN OF THE KING

МУЛЬТИПЛЕЕР

NET

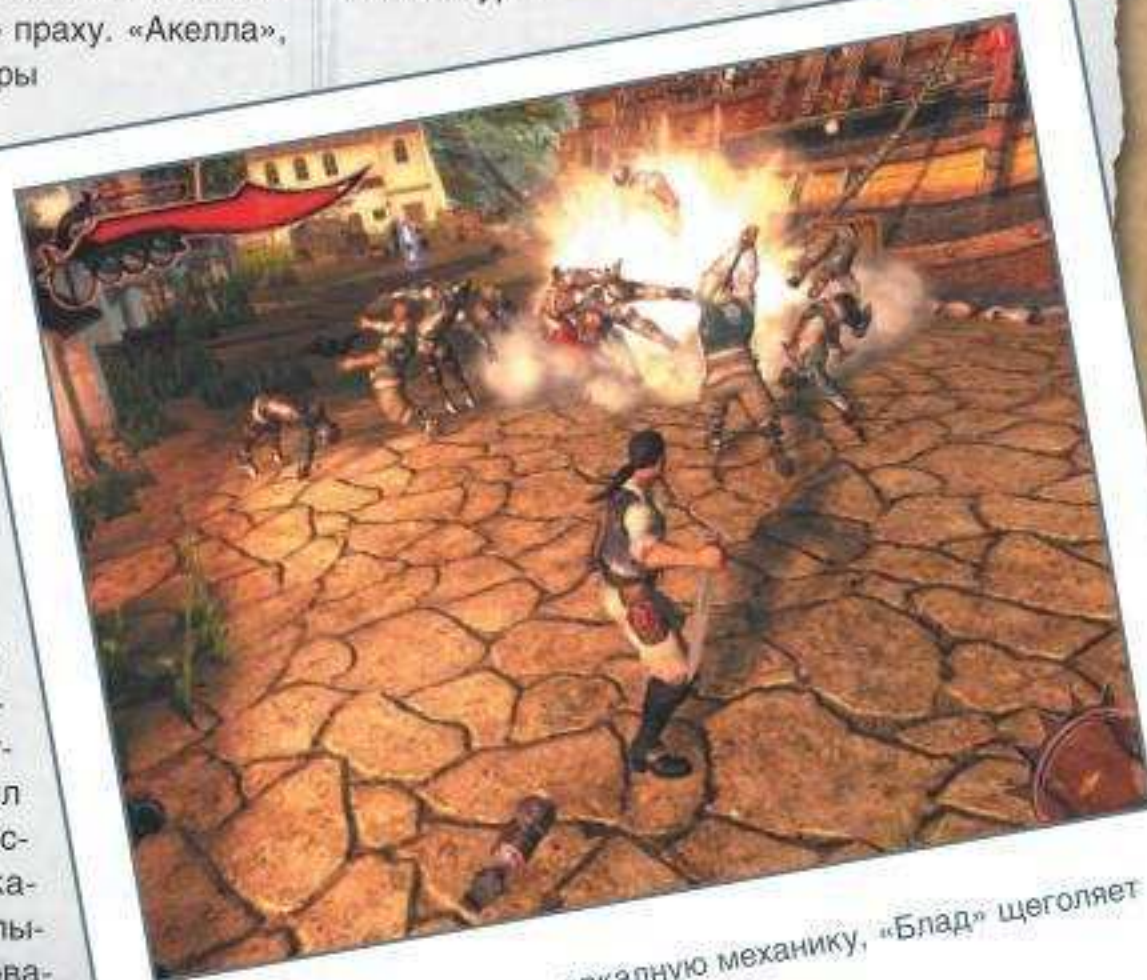
ДАТА ВЫХОДА

НЕ ОБЪЯВЛЕНА

ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ:

www.akella.com/ru/games/blood

RPG. К счастью, ничего такого в «Бладе» образца 2006 года не наблюдается. Эксперименты с экспириенс-очками и прочие PC-атрибуты сменились упругим и в меру заскриптованным экшеном. Вместо того чтобы тянуть игровое время, заставляя нас с вами думать, какое же комбо приобрести сейчас, разработчики благоразумно решили выдавать эти самые комбо автоматически. Грубо говоря, если на первых порах серии будут вроде A+A+A, то ближе к концу приготовьтесь вывихивать пальцы, исполняя натуральное соло на клавиатуре.



Несмотря на абсолютно аркадную механику, «Блад» щеголяет честной ньютоновской физикой.



Пропорции

С точки зрения геймплея «Блад» в равных пропорциях предлагает уже упомянутое выше фарширование врагов, предельно аркадную корабельную войну и... ритмические игры! Изначально сцены, в которых главгерой спайдерменом взбирался по корме судна и бесшумно перерезал глотку одинокому патрулю, являлись неинтерактивными. Но партия постановила, что отдавать такую красоту под обычные кат-сцены — непозволительное расточительство. По этому поводу из нежно любимого нами **Fahrenheit** была позаимствована концепция «нажми кнопку вовремя». То есть когда фигурка на экране должна подтянуться — вам надлежит быстро надавить загоревшуюся на экране клавишу (или комбинацию). В случае успеха Блад возьмет очередное препятствие или выполнит бесшумное убийство. В противном случае вся сцена начинается сначала. Ловко нажимая клавиши в такт экранному индикатору, проникаешься к «Акелле» профессиональным уважением. Отказавшись от RPG-шелухи, они очень грамотно расставили геймплейные акценты. Вот Блад карабкается по реям, вот мы играем в кораблики, глядя на неизменно прекрасное корсаровское море, а вот на экране творится грохочущий испанский апокалипсис.

Но, разумеется, главной достопримечательностью «Блада» является обстоятельная мясорубка в солнечных декорациях. Тут игра не то чтобы предлагает что-то новое, но честно отрабатывает все знакомые сизмальства приемы. Кроме собственно размахивания табельной саблей, главгерой также умеет стрелять из мушкета и кидать ручные бомбы. Оставляя за скобками размышления по поводу исторической достоверности происходящего, отметим, что бомбы — это крайне весело. Как мы уже упоминали выше, все находящиеся на экране тела и объекты ведут себя согласно честным физическим законам. Так вот, зрелище густой пиратской толпы, которая разлетается в стороны и валится рэгдоллом на пол, вызывает у окружающих совершенно непристойное гиканье.

Мало того, примерно аналогичные эмоции у случайных зрителей вызывает и пальба из табельного мушкета от бедра. Прикинув-шись Клинтом Иствудом, Блад, даже не доста-

С боссом на выход!

Отдельным поводом для гордости в «Акелле» считают местных боссов. Чуть ли не впервые в истории отечественного игростроения мы имеем дело с западным подходом: на экран вываливается исполин, заслоняющий собой примерно треть видимого пространства, с размахом бьет по полу гигантским молотом и произносит обличительную речь. Совсем как у взрослых.



Бойсман

Обладает отличительной чертой любого серьезно-го босса — гигантской кувалдой. Двигается примерно раза в два медленнее, чем Блад, резво лупит означенным орудием по палубе и регулярно уходит в неуправляемый занос. То есть начинает вращаться вокруг своей оси, снося кувалдой все на пути.



Капитан десанта

Пижонского вида послушник испанского короля. Отличается выгодным умением парировать бладовские удары. Резво переходит с шага на внушительный бег. Знает целых два комбо и не стесняется ими пользоваться. Ну и шляпа, опять же.



Вождь

Натуральный предводитель аборигенов, поедающий собственных врагов. Также является обладателем совершенно непристойного черепа на причинном месте. Вождь ведет себя крайне вызывающе — кидается взрывоопасными черепушками, вызывает подмогу из леса и забирается на недоступные игроку участки, откуда больно жалит копьем.



Левасер

Французский метросексуал, вышагивающий сами видите в каком кафтане. Кроме всего прочего, Левасер — чуть ли не самый быстрый и подлый босс в игре. Кидается бомбами, стреляет из мушкета, и вообще.

Палач-пыточник

Милейшего вида колпак и интимный пирсинг — это еще полбеды. Драка с палачом происходит в живописном пыточном помещении, где располагаются также три аппарата для понятно каких целей. К счастью, эти самые аппараты вредят не только Бладу, но и нашему жизнерадостному другу. Кроме того, палач периодически останавливается для декламации философских речей на тему жизни и смерти.



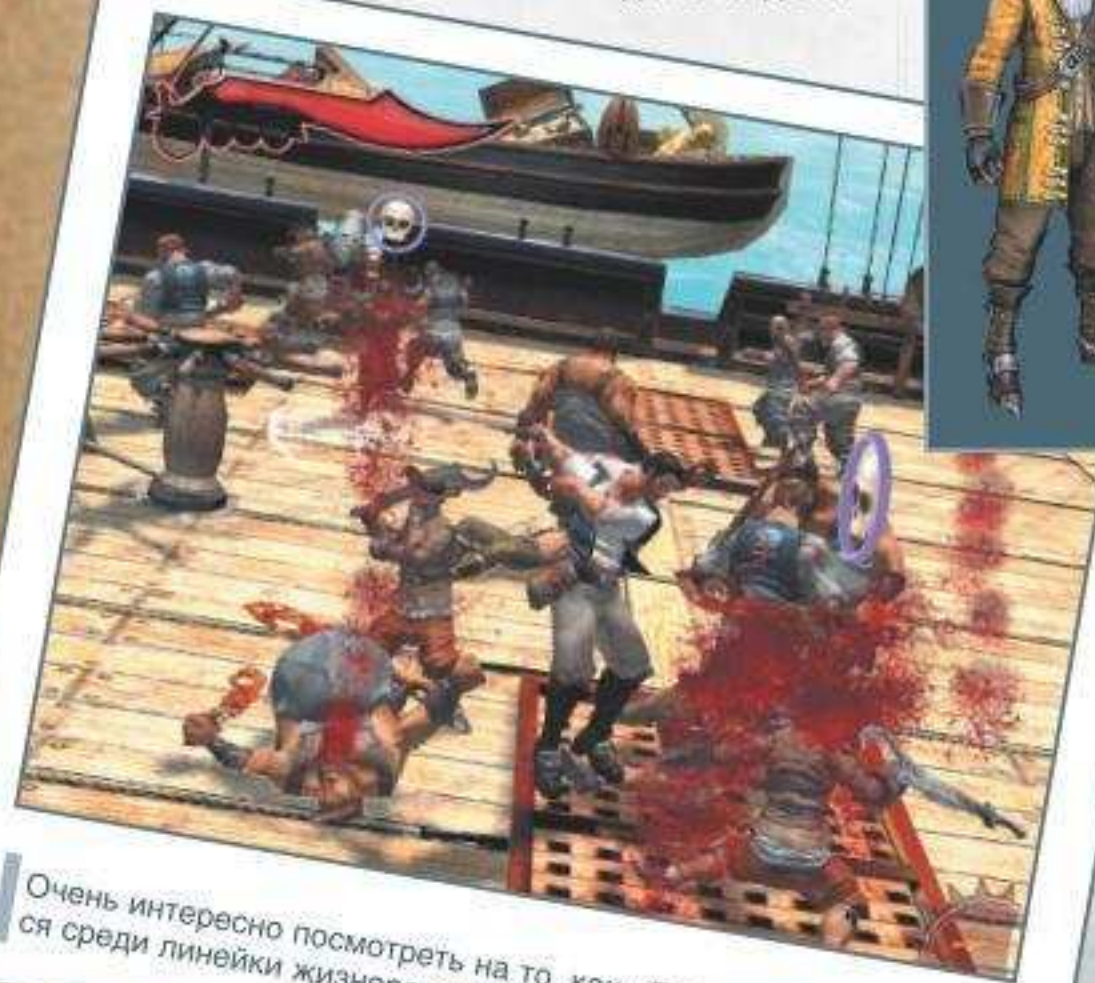
Генерал-губернатор

В игре губернатор занимает, натурально, пол-экрана. Во время схватки регулярно принимает пищу и даже не встает с собственного трона. Вообще говоря, боссом тут является не сам губернатор, а вся комната, в которой вам надлежит продержаться определенное время.



Истерлинг

Это, как нетрудно догадаться, главгад, по размерам примерно в три раза превышающий самого Блада. Истерлинг дерется кулаками и регулярно «дает психического»: уходит в непробиваемое комбо, попав под которое, остается только расслабиться и ждать. Периодически прикладывает к бутылке, которая восстанавливает его физическое здоровье. Ко всему прочему, похитил невесту главгероя, о чем потом несколько раз жалел.

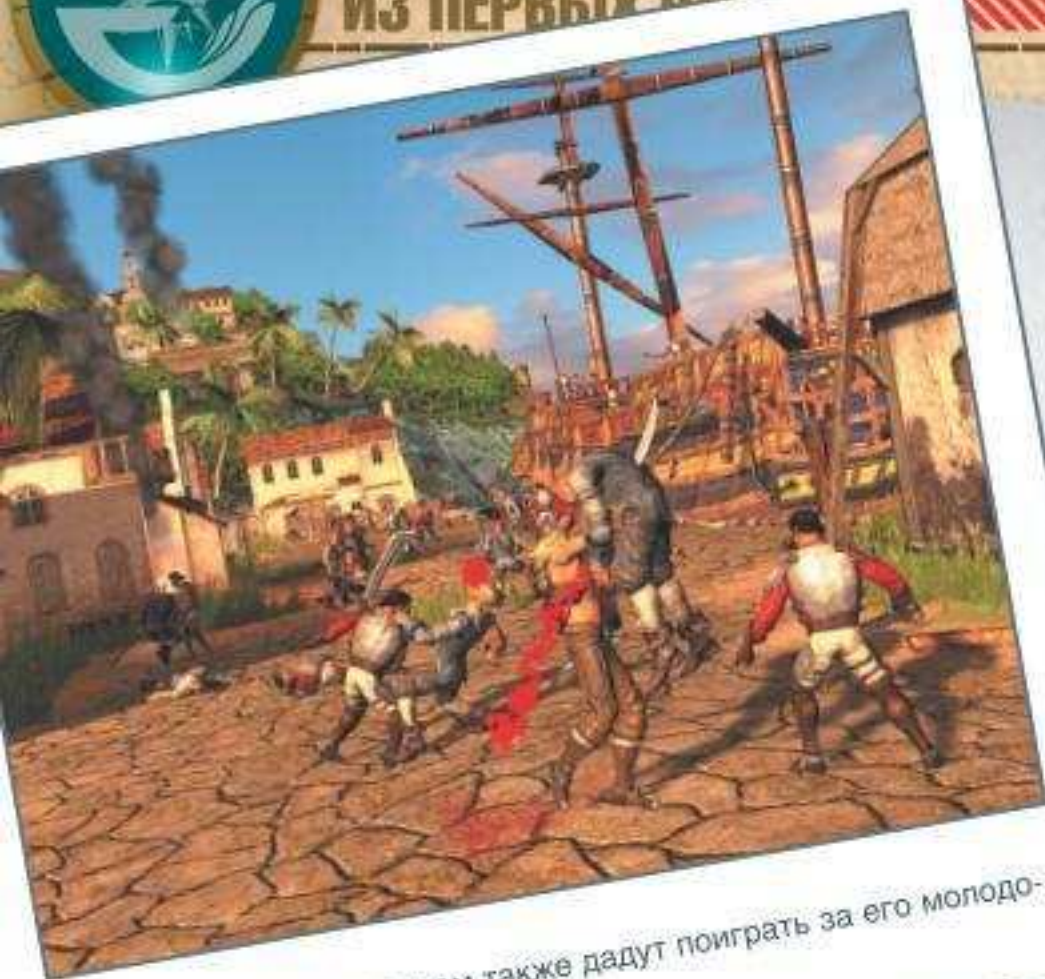


Очень интересно посмотреть на то, как «Блад» будет смотреться среди линейки жизнерадостных игр для Xbox 360.

вая ствол из кобуры, сядит по всем желающим крупной дробью. Что примечательно, выстрелы сопровождаются такими спецэффектами, как будто у нашего героя на бедре висит карманная царь-пушка. То есть искры, дым, сполохи пламени и прочие радости.

Наконец, Блад умеет выполнять натуральные «фатадиги»,

то есть эффектные добивания особо измученных врагов. Если по удачному стечению обстоятельств вы три раза полоснули очередного молодчика саблей, а он все еще жив, то над его головой загорается специальная черная метка (натуральный череп). В этот момент к врагу надлежит подбежать и нажать ответственную за хватание клавишу. Если все сложится верно, Блад возьмет оппонента за волосы и будет какое-то время держать. И вот тут у вас есть



Кроме самого Блада, нам также дадут поиграть за его молодого протеже Питта.

Можно, скажем, измордовать несчастного голыми руками, после чего проткнуть ему голову саблей. Можно расстрелять его в упор и попрыгать на холодном труп. А можно — сломать о колено, а потом еще страшно сказать что сделать. «Акелла» не поленилась и сочинила для каждого типа врагов от двух до четырех разновидностей эффектной расправы. Надо отдать штатным аниматорам и дизайнерам должное — Бладовские выкрутасы с поверженными пиратами смотрятся, мягко говоря, жестоко. Кровища хлещет из отрезанных ног, расстрелянные в упор враги выглядят именно так, как и положено, а перелом позвоночника сопровождается характерным хрустом и криками. Как все это соотносится с большой любовью Microsoft к морально неустойчивым пользователям, пока не очень понятно. Но если что, скриншоты вы видели.

«Корсары» не пройдут

Следующим по значимости геймлей-пластом значатся морские сражения. Если вы вдруг вспомнили сложноустроенные дуэли из каких-нибудь «Корсаров 3» — быстро забудьте, потому что тут все много проще. Во-первых, местные корабли перемещаются гораздо быст-

рее, чем в предыдущих акелловских играх. Во-вторых — скорость полета ядер, напротив, стала ощутимо меньше. В итоге «Блад» дает нам возможность фактически уходить от залпов в реальном времени! В этом самом месте все поборники реализма и аутентичных морских сражений, конечно, осадут на пол с сердечными каплями, но нам такое решение видится крайне правильным.

Каждый корабль имеет три параметра, которые влияют на его боеспособность. Во-первых, это паруса. Они от-

вечают за маневренность и скорость перемещения. Если у вас на мачтах вместо парусины обнаружатся изрезанные лохмотья — судно практически потеряет возможность перемещаться. Следом идет собственно целостность самого корабля. Очевидно, что если вместо корпуса останется решето, то вы без очереди проследуете на дно. Ну и наконец, человеческий фактор, то есть команда. Ее численность ощутимо уменьшается после каждого успешного залпа по вашему борту, так что если на палубе в итоге никого не останется — вы потеряете возможность вести огонь по врагу (перезарядка орудий будет отнимать неприлично много времени).

К этим незамысловатым характеристикам добавляются также три разновидности ядер и — внимание! — «фаталити» для кораблей. То есть если вы умудритесь довести



Если вы вдруг мечтаете о менеджменте колоний, аутентичных морских сражениях и прочем хардкоре — советуем дожидаться очередных «Корсаров».

■ ■ ■

За всем этим обстоятельным описанием будущего геймплея важно не забывать об уже трижды упомянутых скриптах, которые активно разбросаны по уровням. Дело в том, что местные этапы, кроме, собственно, бесконечных врагов, содержат также довольно четкие задания. Вроде «не дайте спустить с корабля спасательную шлюпку» или «выстрелите залп из всех бортовых орудий» и т.п. И вот тут «Акелла» опять демонстрирует вполне себе голливудскую хватку. То есть на экране регулярно происходит примерно следующее: Блад, ведомый нашей твердой рукой, подбегает поочередно к каждой бортовой пушке и дает залп. Примерно после третьего раза экран раскалывается на две части, капитана отбрасывает куда-то в сторону, а пушка улетает в воду. Пока я судорожно пытаюсь

сообразить, что произошло, меня успокаивает Сергей: «Это просто в нас попало ядро, такой небольшой сюрприз, чтобы не расслаблялись». И так повсюду. Гигантская корабельная мачта падает прямо на палубу. Вы самостоятельно топите шлюпки с вражеским подкреплением. Очередной босс неожиданно разносит ударом половину трюма. «Акелла» щедро разбрасывает по уровням скриптовые сюрпризы, отчего происходящее всерьез начинает напоминать какой-никакой, но голливудский блокбастер.

Положа руку на сердце, мы сейчас, конечно, не можем поручиться, что из всей этой затеи выйдет наш ответ Severance или даже Return of the King. Но «Акелла» определенно не теряет времени зря — скрипты, полировка геймплея, избавление от ненужных элементов, статус официального Xbox 360-продукта. Все это, безусловно, пошло «Бладу» на руку. Дело, как водится у нас в России, за малым — сделать так, чтобы все это срослось в полноценную игру, а не в требующий двадцати патчей трехгигабайтовый беспредел. ■



Вместе с движком в «Блад» переключалось самое красивое на свете компьютерно-игровое море.

вражеское судно до полного истощения, появится возможность потопить его каким-нибудь особенно гадким способом. Такие моменты триумфа сопровождаются внушительными кат-сценами: бегущие с палубы матросы, треск мачт и прочие милые сердцу апокалиптические зарисовки.



Неудивительно, что E3-версия игры была подписана лаконичным «Blood»...

ОНИБЛАЭЙД



Реклама





Олег Ставицкий

КРАСНАЯ КНОПКА

«ИГРОМАНИЯ» УНИЧТОЖАЕТ МИЛЛИОНЫ НЕВИННЫХ ЛЮДЕЙ В САМОЙ ПАРАНОИДАЛЬНОЙ СТРАТЕГИИ ОСЕНИ



Что?
Как?

Третья игра от английских самородков из Introversion запрограммирована первостатейной ядерной паранойей и, как водится, инновационным геймплеем.

Минута необъявленных издателей и прочие коммерческие структуры, отправить письмо, заполнить форму на официальном сайте. Подавиться утренним кофе, обнаружив на следующий день запрошенные три сотни мегабайт эксклюзивного видео, увесистый pdf-документ и ворох не менее эксклюзивных скриншотов. Недовольно посмотреть в сторону пиар-служб некоторых крупных компаний, которые не могут сделать подобное и за неделю, после чего приступить к работе.

Прошлогодние любимцы всей профильной прессы, авторы нежно обожаемой нами **Darwinia**, возвращаются с новой, наверное, еще более уникальной игрой. **Defcon**, сделанная меньше чем за год, являет нам **Introversion** в лучшей своей форме. Это чистый как слеза геймплей, приправленный удивительной визуальной атмосферой. Сами англичане называют свой новый проект content-free game. То есть в нем нет ничего, кроме, собственно, главного — игрового процесса. Никаких диалогов, сюжета, заставок и прочих отвлекающих маневров. Лишь сорок минут на оголенных нервах, двигая условные кораблики, самолетики и атомные подводные лодки.

Умиряют все!

Орденосная **Darwinia** несколько противоречит основному посылу **Introversion**, который гласит, что по-настоящему интересные игры не должны отнимать годы разработки и расходовать бюджеты, равные годовому ВВП какой-нибудь Молдовы. Свой главный блокбастер англичане соорудили

без малого три года. «Я был очень-очень удручен происходящим, — делится с нами **Крис Делей**, главидеолог **Introversion**. — Мы делали «Дарвинию» вот уже два года, и этому не видно было конца и края. Все наши первоначальные наработки пришлось выкинуть, сотни страниц дизайн-документа переписаны, ничего не работало, и мы явно выбивались из самых пессимистичных графиков. И тут я как раз смотрел очередную серию «24». Знаете, такой сериал, где у Кифера Сазерленда на все про все есть лишь двадцать четыре часа? И решил — какого черта, напишу за сутки готовую игру! Никакой графики, сюжета и прочего мусора. Чистый геймплей». Предвосхищая историю, заметим, что у Криса ничего не вышло — за сутки игра не получилась. Зато спустя какой-то год с небольшим родился **Defcon**, работающий прототип которого действительно был создан всего за пару недель.

Defcon — это квинтэссенция современного независимого гейм-девелопмента. Последней игрой, которая целиком полагалась на интересность самого процесса и игнорировала весь прочий контент, являлся, честно говоря, «Тетрис». Неизвестно, будет ли двигать кораблики так же интересно, как опускать абстрактные геометрические фигуры в стакан, но у **Introversion** есть все шансы. Другой их проект — **Uplink** (см. нашу врезку) — целиком и полностью состоял из текста да иконок, что не мешало ему вышибать из игроков взаправдашние эмоции.

Что есть **Defcon** с точки зрения геймплея? Формально это RTS, которая успешно прикидывается варгеймом. Здесь предельно простая концепция, позаимствованная у общеизвестных wargame-авторитетов, обстав-

ЖАНР

СТРАТЕГИЯ

ИЗДАТЕЛЬ

НЕ ОБЪЯВЛЕН

РАЗРАБОТЧИК

INTROVERSION

ПОХОЖЕСТЬ

■ CLOSE COMBAT

■ TOTAL WAR

МУЛЬТИПЛЕЕР

ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ

ДАТА ВЫХОДА

ОСЕНЬ 2006 ГОДА

САЙТ ИГРЫ

WWW.EVERYBODY-DIES.COM

лена удачными геймдизайнерскими решениями. Для начала — в **Defcon** нет многочисленных карт и уровней. Игра предлагает единое поле боя — ни много ни мало всю территорию Земли. Противоборствующих сторон в ядерном конфликте, как водится, две: Советский Союз и США.

Процесс протекает следующим образом. Перед началом раунда вы расставляете свои силы на подконтрольном континенте и готовитесь нанести удар. Веселее всего дела обстоят с основной игровой задачей. Звучит она так — уничтожить как можно большее количество мирного населения противника. То есть целиться надлежит во вражеские города-«миллионники» и прочие жизненно важные центры. Выигрыш по очкам присуждается тому государству, у кого в живых осталось больше жителей. Прелесть, верно? «Ну мы же шутим, конечно, — оправдывается Крис в ответ на наши возмущенно вздернутые брови. — Гораздо более странным было бы называть победителем ту сторону, которая успешно разгромила всю вражескую армию! За вашими спинами, значит, зияет гигантская воронка, президент только что выплюнул свою печень на кремлевский стол, уровень радиации такой, что Чернобыль кажется бесплатным солярием, но вы победили! Это же бред, верно? Атомная война это ужас что такое, в ней умирают все. Возможно лишь, что вам все-таки удастся потерять чуточку меньше». Очевидно, в качестве иллюстрации к последнему тезису официальный слоган **Defcon** звучит так: everybody dies. Умирают, то есть, все.



Эти вот психоделические латна символизируют собой спецэффекты. Привет, шестидесятые!



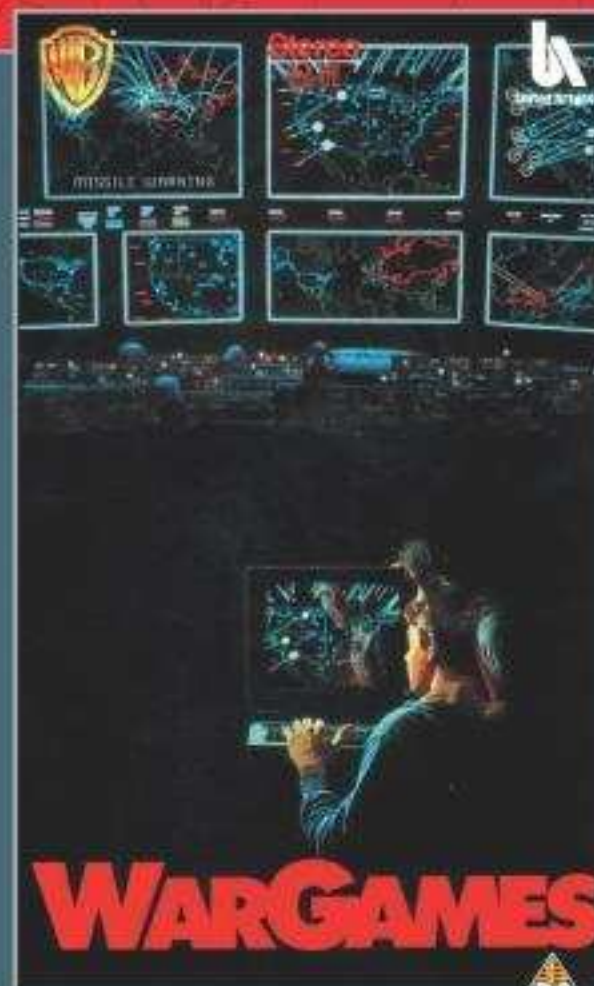
Военные игры

У Defcon имеется официальный источник вдохновения, о чем авторы, не стесняясь, заявляют в каждом своем интервью. Источником является милейший кинофильм WarGames 1983 года выпуска («Военные игры» в российском прокате), который некоторое время назад отчего-то любили крутить по центральным каналам.

Сюжет повествует о юном — внемлите! — хакере, который во времена холодной войны вламывается в закрытую сеть Пентагона. В сети обнаруживается вольномыслящий компьютер, предлагающий тинейджеру сыграть с ним в симулятор атомной войны между США и СССР, соответственно. Когда наш герой уже было заносит руку над «красной кнопкой», к нему в голову неожиданно приходит светлая мысль — «а не взаправду ли это все?». Оказывается, взаправду.

«Военные игры» оказались до того успешным блокбастером, что умудрились дослужиться до трех номинаций на «Оскар». Мэтью Бродерик, сыгравший малолетнего чудо-хакера, на следующий день проснулся натуральной звездой.

WarGames, снятые универсальным голливудским многостаночником Джоном Бэдамом (диапазон его фильмов — от «Лихорадки субботнего вечера» до «Короткого замыкания»), сейчас смотрятся, конечно, умильной ретро-комедией. Internet Movie Database, однако, сообщает, что в 1983 году на фильм не пускали детей до 12 лет, а жанр его определялся как Sci-Fi/Thriller/Drama. О времена, о нравы!



Карибский кризис

К простейшей, казалось бы, концепции ядерных ударов Introversion изящно добавляют тонкие нюансы. Изначально вы и знать не знаете, где сосредоточены вражеские ядерные боеголовки, подводные лодки и противовоздушные комплексы. Это правило действует и в обратную сторону — капиталистическая (или советская) гидра понятия не имеет, где вы припарковали свой подводный атомный флот. Тайное становится явным, как только вы произведете залп: противник проследит траекторию движения ракет, тем самым вычислив, откуда прилетело в гости счастье. Дальнейшие действия бывают двух типов — вы можете нанести контрудар или попробовать сбить выпущенные по вам заряды в воздухе. Единственный юнит в игре, который умеет делать и то и другое — это silo, то есть пусковая шахта. Проблема в том, что на переключение с пускового на защитный режим тратится время, а атомный залп не то чтобы очень медленно летит. Соответственно, вам в рекордные сроки предстоит просчитать — успеете ли вы отразить атаку или лучше принять неизбежное и дать по обидчикам ответный залп.

Все это на первый взгляд походит на какую-то проверку сообразительности и реакции — кто быстрее и правильнее оценил ситуацию, тот и выиграл. Но, разумеется, Defcon, в первую очередь, позиционная и стратегическая игра, а уже во вторую — тест на скоростное шевеление

извилинами. Секрет кроется в грамотной расстановке сил на карте. Если вы хорошо учились в школе, то, должно быть, помните, в чем состоял Карибский кризис времен холодной войны: павший в объятия Никиты Хрущева кубинский лидер Фидель Кастро разрешил Советскому Союзу разместить на своей территории внушительное количество ракет, направленных в сторону США и способных долететь до американской территории за потрясающе короткое время. Никто в итоге ни в кого не выстрелил, но мог бы. То же самое и здесь. Главное — разместить ваши силы таким образом, чтобы вы, с одной стороны, могли нанести неожиданный удар, а с другой — имели ресурсы для отражения вражеской атаки.

Кроме грамотной диспозиции вам также потребуется не менее грамотная разведка. Для этого существуют, во-первых, само-

леты, а во-вторых — радары. С последними все не так просто, как могло подумать. В Defcon действует жесткое правило: все, что не видят ваши радары, не видите и вы. Соответственно, если вдоль вашей морской границы не расставлены системы слежения, у берегов может отирать бока хоть половина американского военного флота. Кроме очевидных радарных станций, локационным оборудованием оснащены все юниты в игре. Поэтому энергично патрулирующие территорию военные силы — залог спокойного сна.

Есть, впрочем, подразделения, не под-



Альянсы тут заключаются парой кликов мыши. А расторгаются и то быстрее — одним дружественным залпом.



Игра также заботливо содержит чат, в котором стороны ласково обмениваются сообщениями вроде TIME 2 DIE!!!



Дорогу независимым!



Introversion являют собой образцово-показательный пример для всех молодых и независимых. Вот уже пять лет скромная группа талантливых англичан упорно идет поперек всех рыночных законов. Собрав в прошлом году все мыслимые призы за **Darwinia**, они могли заполучить в издательскую любую компанию. Вместо этого **Крис Делей** и единомышленники сосредоточили усилия на своем третьем независимом проекте. У **Defcon** (как и у всех предыдущих игр студии) нет издателя, практически отсутствует маркетинговый бюджет, а стоимость разработки по нынешним меркам смехотворна — **Electronic Arts** столько тратят на препродакшен. Находясь на полном самофинансировании, Introversion умудрились выпустить две абсолютно удивительных игры — и вот готовят третью.

Uplink (2001)



В 2001 году Introversion сделали удивительное — создали практически текстовую игру, от которой на ушах стояли абсолютно все. **Uplink** — это натуральный симулятор хакера, которому регулярно поступают задания вроде «укради с закрытого сервера документацию», «саботируй работу крупной компании» и прочие непотребства.

властные радарам. Например, подводные лодки, которые засекаются только при помощи корабельных сонаров. Чувствуете подход? Обладая простейшей, если не сказать примитивной концепцией, Defcon ставит на детализацию геймплея. Вводя многочисленные ограничения, Introversion добавляют процессу неожиданной глубины.

Все это особенно удивительно, учитывая внешний вид игры. Если, глядя на окрестные скриншоты, вы вдруг решили, что мы по ошибке заполнили аж четыре журнальных полосы изображениями какого-нибудь мак-



Заработанные деньги тратятся на апгрейды компьютера, приобретение новых генераторов паролей и разных другой инструментарий. Работая с минимальным количеством графики (иконки да пара фотографий), текстом и звуком, Introversion умудрились добиться такого параноидального геймплея, что им аплодировал стоя весь мир. Демонверсия для всех желающих доступна по адресу www.uplink.co.uk.

Darwinia (2005)



Darwinia стала звездным часом Introversion. Они собрали охапку «выборов редакции», плюс — приз за визуальные инновации на IGF (Международный фестиваль независимых игр). Это особенно забавно, потому что Darwinia нарочито паразитировала на ретро-стиле. Все эти пиксельные человечки, плоские юниты на трехмерной карте — Introversion откровенно играли с публикой. Последняя осталась в восторге.

Россия, кстати, одна из немногих стран, где можно, почти не напрягаясь, приобрести легальную копию игры по абсолютно щадящей цене: у нас официальная локализованная версия выпущена силами компании «Новый Диск», за что ей честь и почет.

ростратегического режима, спешим разубедить — именно так все и выглядит. То есть «треугольнички» — это, значит, местные стелс-самолеты, а «кораблики» — это могучий военный флот, гроза морей и океанов. Каждая условная иконка, как и в любом породистом варгейме, символизирует собой внушительную формацию военно-вооруженных сил. При этом Defcon начисто лишена колоссальной детализации какой-нибудь **Hearts of Iron**. Вам не придется вчитываться в несусветные характеристики и выяснять, как скорость ветра повлияет на траекторию

полета боеголовки. Defcon — это подтянутая стратегия для быстрых умом и сердцем. Несмотря на внешнее сходство, она скорее напоминает шахматы, чем сложноустроенные военные игрища для великовозрастных детей. То есть вам выдается строго ограниченный набор фигур-юнитов, каждая со своими правилами перемещения и особенностями, единая игровая «доска» и соперник. Главное отличие Defcon от тех же шахмат состоит в том, что она все-таки пропитана очень конкретной, почти осязаемой атмосферой.

Не шахматы

Introversion, конечно, лукавят, когда говорят, что их проект ставит исключительно на геймплей. Неизвестно, насколько интересно было бы двигать все эти абстрактные фигурки, если бы мы не осознавали, что под ними подразумевается. И хитрые англичане это прекрасно понимают. Так что Defcon, несмотря на весь внешний минимализм и амбиции, все-таки игра про атомную войну. И тут Introversion, большие умельцы выстраивать атмосферу при помощи трех строчек текста и внушительной музыки, показывают класс.

Defcon пропитана почти осязаемой паранойей. Первая половина партии проходит под гулкий стук собственного сердца — игроки осторожничают, выбирают места, стараются не попадаться под вражеские радары, продумывают стратегию, морщат лоб и чешут за ухом. До последнего момента непонятно — кто раньше раскроет карты и нанесет удар. Зато после первых же залпов игра делает разворот на 180 градусов и превращается в свирепую RTS — у вражеских берегов неожиданно всплывает армада подводных лодок, карту расчерчивают траектории ядерных ударов, а в воздух поднимаются самолеты. Подкрепив вышеозначенное действие нарочито примитивной графикой, Introversion очень ловко поставили на ретро. В голове моментально всплывают Никита Хрущев, пропаганда, атомный кризис, сто раз виденные фильмы и цветущая пыльным цветом паранойей. Ключевых вопросов два: «где ракеты?» и «кто выстрелит первым?». Крайне ловкая игра на вражеских и собственных нервах.

Кстати, о врагах. Изначально Defcon задумывался как многопользовательский проект, но руководство Introversion постановило: single-кампании — быть! Крис сотоварищи очень гордятся своим AI и честно признаются, что сами не очень понимают, существуют ли в их игре какие-нибудь выигрышные стратегии. «Мы пока не выяснили, есть ли какой-то универсальный способ победить. Я, например, не придумал ничего лучше, чем банальный обман. Вам нужно убедить своего соперника нанести удар по той территории, которую, как ему кажется, вы не сможете защитить. И когда это происходит, я одновременно отражаю атаку и поднимаю заботливо подогнанный флот субмарин. Они наносят точные и стремительные удары, которые практически невозможно предотвратить... Так что будьте готовы врать, блефовать, обманывать и снова блефовать», — сообщает нам глави-деолог проекта.

Кстати, о предательствах. Многопользовательская игра позволяет сразу шести тира-



нам раскурочить земной шар ядерными ударами. Если вы, конечно, готовы допустить, что какая-нибудь Бразилия обладает схожим с СССР ядерным потенциалом. Так вот, мультиплеер-режим поддерживает так называемые альянсы, которые можно заключать и разрывать по ходу пьесы. То есть, если вы понимаете, что победить вашего соперника можно, только вступив в противоестественный союз с Северной Кореей, — так тому и быть. Разумеется, главная интрига любого альянса здесь состоит в том, что участники регулярно предают друг друга, нанося удары по дружественным державам. Например, подводные лодки, которые вы разрешили ввести на свою территорию, могут уже через минуту дать залп по вашей береговой охране.

Средняя партия в Defcon равна 40—45 минутам. Очевидно, что настоящая атомная война (а вернее — подготовка к ней) длится несколько больше. Так вот, специально для тружеников корпораций и прочих несчастных, регулярно посещающих офис, предусмотрен Office Mode. От обычного игрового режима его отличает реальная длительность всех происходящих событий. То есть, придя на работу, вы можете отправить свои подводные лодки в открытый океан, и где-нибудь к вечеру они как раз доплывут. Игра заботливо сворачивается в system tray, откуда заботливо попискивает сообщениями вроде «*надвигается атомный удар!*».



Глядя на все это, Introversion искренне хочется пожелать удачи. Что мы, пользуясь случаем, и сделали в переписке. Благодаря им и **Outerlight**, авторам воспетого в этом номере **The Ship**, индустрия все-таки меняется. Крис воодушевленно рассказывал нам, что с появлением **Steam** настали отличные времена для независимых разработчиков: не вкладываясь в маркетинг, не отдавая половину заработанных денег магазинам, люди практически на коленке собирают свои шедевры и вполне успешно продают их всему миру. Англичане оттачивают геймплей до какой-то хирургической остроты и одним-двумя легкими движениями рисуют такую плотную атмосферу, что ее, кажется, можно потрогать. В общем, скрестите за них пальцы. Осенью все узнаем. ■

Неизвестная война

Introversion сейчас, конечно, делают большое дело. Тогда как весь цивилизованный игровострой азартно передирает друг у друга затертые уже идеи, англичане смело выбирают себе направление, в котором никто еще не осмеливался двигаться — и вряд ли осмелится даже после **Defcon**.

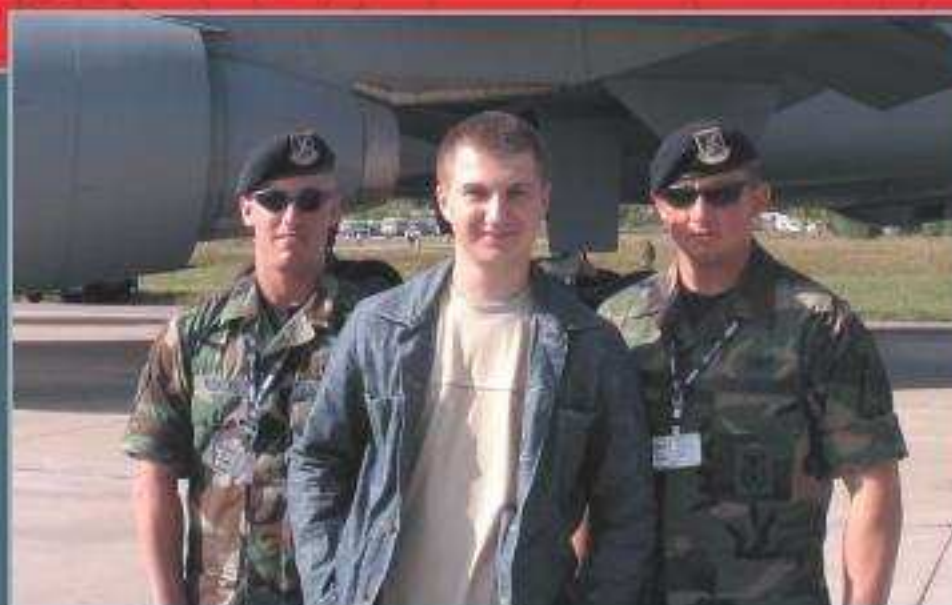
Скажите, вот вы много видели стратегий про ядерную войну? Нет-нет, я не про всякие RTS-приколы с огромной боеголовкой, которая разносит вражескую базу, а вместе с ней и весь баланс. **SuperPower** тоже не предлагайте — в ней ядерный удар был лишь извращенным путем к надписи Game Over, которая обязательно появлялась сразу после того, как в атомном огне с веселым треском сгорала какая-нибудь Северная Корея.

Соль ядерной войны в том, что это — совершенно неинтересная тема для стратегий в том виде, в каком мы к ним привыкли. То есть идет там какой-то обмен угрозами и дипломатическими нотами, потом один из лидеров не выдерживает и «бахает» всем, что хоть чуточку пахнет радиацией. Удар тут же засекается, и противоборствующей стороне приходится дать ответный залп — причем процедура эта практически полностью автоматизирована и человеческого участия в общем-то не требует. Ракеты летят считанные десятки минут, потом планета обрастает грибами — и, собственно, все. Никаких искусных боев с хитрыми маневрами и обманными ходами — просто тупой поединок мегатонн. «Классическую» стратегию здесь можно сделать разве что о приключениях бравых МЧСовцев, которые сначала организуют заселение в убежища, а потом тщетно пытаются нала-

дить подобие жизни в тех местах, где хоть кто-то уцелел.

Introversion заходят совсем с другой стороны. Defcon, судя по описаниям, будет не столько о самой ядерной войне, сколько о смертельных плясках перед ней. И вот это как раз очень интересная тема. В ядерной войне, случись она на самом деле, «победил» бы не тот, чьи генералы ловчее других выкрикивали команды во время конфликта, а тот, чьи генералы грамотнее всех к этому конфликту подготовились. Карибский кризис, собственно, потому и разразился, что с Кубы советские ракеты долетали до Америки в разы быстрее, чем откуда-нибудь из Сибири. Нечто подобное можно будет провернуть и в Defcon. Отвлечение удара противника на наименее важные территории своей страны, превентивный удар, направленный на то, чтобы вывести из строя ядерный потенциал врага раньше, чем он успеет выстрелить, — все это, кстати, не обещания из пресс-релизов и не наше больное воображение, а реальные тактики, которые прорабатывались во времена холодной войны. Если у Introversion все получится, то им найдется место и в Defcon.

Андрей Александров, редактор и, по совместительству, яростный любитель всего военного



Увеличение и уменьшение масштаба осуществляется мышным колесом.



Все сотрудники «Игромании» с нетерпением ожидают Defcon и его Office Mode. Автор этих строк намерен представлять атомные интелессы Барбуду.

F.E.A.R.

EXTRACTION POINT



Нас снова попытались напугать. В самом конце июля в Москве появилась тихая парочка Vivendi-людей — Гюнтер Коэн и Елена Беррес. В чемодане они провезли Маленькую Японскую Девочку, кассеты с записями разнообразных шумов и герметичные баллоны с Темнотой. А уже совсем скоро все эти страшные вещи были спущены на нас, когда мы пришли посмотреть пресс-версию аддона F.E.A.R. Extraction Point.

Н.А.М. Н.Е. С.Т.Р.А.Ш.Н.О.

Сразу откроем главную тайну — от ужаса в тот день никто не помер. Судя по тому, что мы видели, разработчиков F.E.A.R. во второй раз ждет неудача. Да, когда-то обещалось, что эта игра станет чуть ли не самым страшным экшеном 2005 года. Действительно — и пресс-версия, показанная на E3'2005, и доступ-

ное всем демо пугали, причем очень сильно. А вот из релиза все это каким-то непонятным образом улетучилось. И ведь страшать нас пытались-то прилежно — то свет выключат, то галлюцинации каких нашьют, то со спины набросятся... да и классическая Маленькая Японская Девочка отработывала свой виртуальный хлеб по полной программе. Но вот не вышло. Обидно, но даже топорная схема «*вот выключим повсюду свет, а потом пусть на героя из темноты прыгают монстры*» (см. DOOM 3), и та действовала куда эффективнее.

Увы, но F.E.A.R. Extraction Point, как и оригинальная игра, не вызывает никакого желания забиться в самый дальний угол и заорать на всю округу ультразвуковым писком. Приемы у аддона ровно те же. Вот мимо нас проходит Маленькая Японская Девочка, вот неожиданно прямо под но-

гами оживает труп пехотинца, вот мир вокруг замедляется, будто погружаясь в какую-то жижу, в глазах мутнеет, а в уши настойчиво рвутся непонятные голоса... Тривиально, в общем, до зевоты.

Сами разработчики, может, были бы даже и рады бросить всю эту затею, но сделать это не дает «преемственность поколений», обязательная для любого дополнения. Проходит всего полминуты после окончания оригинальной игры — и вот уже суперподразделение F.E.A.R. вновь охотится за Альмой (да-да, именно так зовут нашу маленькую подругу), сражается с клонированными солдатами и регулярно наступает на триггеры, запускающие почти нестрашные хорросценки. Подробнее, увы, никак — почти все детали сюжета из показанной нам версии были вымараны. Увидимся, в общем, в релизе.

Адреналин

Справедливости ради стоит сказать, что Extraction Point сохранила не только недостатки предыдущей части. Сильной стороной F.E.A.R. были бои — захватывающие, адреналиновые, с потрясающе опасными и умными противниками. В Extraction Point перестрелки ничуть не хуже, плюс они еще и отлично срежиссированы. Представьте, например, следующую сцену. Просторная станция подземки, на которую ведет широкая и пологая лестница. Игрок сбегает по ней и с азартом врывается в самую гущу врагов. Через некоторое время оказывается, что противник явно сильнее. После этого начинается отступление с элементами настоящей позиционной войны. Спасаясь, игрок взбегаем по лестнице, и постепенно потолок прикрывает его от большинства врагов. Пауза, короткая перестрелка с теми, кто появился в зоне видимости, затем очередное отступление под натиском врага. Через некоторое время за спиной все-таки оказывается стена, и с оставшимися врагами приходится биться уже насмерть.

Адреналина в огонь добавляют и новые противники. Больше всего запоминаются эдакие люди-призраки, которые практически



О да! Боссы в Extraction Point все так же обожают появляться «из стен».



Доченька, может, хватит играть в лошадку?

ИЗДАТЕЛЬ	VIVENDI GAMES
РАЗРАБОТЧИКИ	TIMEGATE STUDIOS/ MONOLITH PRODUCTIONS
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	СОФТ КЛАБ
ПОХОЖЕСТЬ	F.E.A.R.
МУЛЬТИПЛЕЕР	ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ
САЙТ ИГРЫ	WWW.WHATISFEAR.COM/US

ДАТА ВЫХОДА
КОНЕЦ 2006 ГОДА


невидимы до того момента, пока не нападут на игрока. Драка с ними выглядит следующим образом: главгерой мечется по нескольким тесным комнатам, постоянно озирается и регулярно высаживает длинные очереди в воздух — чаще всего безо всякого результата. Иногда противник все-таки нападается на ствол — в этих случаях в него обычно нервно выпускается целая обойма. Победить очень сложно, slo-mo не помогает, и надежда остается только на одну из новых пушек — скорострельный пулемет, огневая мощь которого превращает игрока в настоящего мини-танка...



Ну а после этого зачаровывающего боя выясняется, что... сюрпризов для нас у Extraction Point больше нет. Такова судьба почти всех аддонов — из пипетки скормливать голодным фанатам нововведения. Что-то оригинальное в закромах Monolith Productions, конечно, есть, но все это они явно берегут для второй части.

Впрочем, в поведении Monolith нет ничего удивительного: в данный момент они бросили все силы на разработку сиквела к **Condemned**, чтобы успеть завершить его к выходу одноименного фильма. На аддон к F.E.A.R. у них просто нет ни сил, ни времени. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Extraction Point старательно следует по стопам оригинальной игры — нас будут развлекать потрясающими боями, отличной графикой и неплохим сюжетом. Напугать тоже постараются, но все так же несерьезно и безуспешно.

**ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ**
80%

Возрождение культовой игры на движке Source™



EPISODES™

EMERGENCE

EPISODE

1



ritual
ENTERTAINMENT

powered by
source

© 2006 Ritual Entertainment Inc. All rights reserved. Ritual Entertainment, the Ritual Entertainment logo, SiN Episodes, the SiN Episodes logo and Personal Challenge System are trademarks or registered trademarks of Ritual Entertainment in the United States and/or other countries. Source, and the Source logo are trademarks or registered trademarks of Valve Corporation in the United States and/or other countries. All other trademarks are property of their respective owners.

byka
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

LEGO

STAR WARS 2

THE ORIGINAL TRILOGY



LEGO Star Wars была уникальной игрой — ведь именно в ней суперпопулярную вселенную с неожиданным успехом удалось скрестить с простеньким геймплеем и LEGO-игрушками-из-деталек. Но не обошлось и без одного серьезного недостатка — разработчики выбрали I—III эпизоды «Звездных войн». А ведь для любого взрослого игрока Star Wars это имперские штурмовики, Люк Скайуокер, Дарт Вейдер и другие представители оригинальной трилогии.

Ну что ж — спешите радоваться. Ждать встречи с пенсионерами «Звездных войн» осталось совсем недолго: уже этой осенью на прилавках появится **LEGO Star Wars 2: The Original Trilogy** по мотивам четвертого, пятого и шестого эпизодов легендарной киноэпопеи.

Те же джедаи, только в профиль...

Технологически второе пришествие LEGO в мир Star Wars практически ничем не отличается от первого. Движок, текстуры, анимация, звук, геймплей — все останется в неприкосновенности. И это, в общем-то, вполне разумно. Вместо того чтобы менять то, что и так сделано неплохо, разработчики решили бросить свои усилия на «количественный фронт». К восемнадцати базовым уровням (по шесть на каждый эпизод трилогии) будет добавлено две бонусных локации и одно совсем уж суперсекретное местечко, посетить которое разрешат только после полного прохождения всей игры. Помимо пяти десят-

ков новых персонажей нас ждет и геройский коллектив из первой LEGO Star Wars.

Всех этих граждан, кстати, решено было уравнивать в правах — спецспособностями теперь вооружат не только джедаев, но и обычных персонажей. К примеру, если джедаи умеют отбивать выстрелы световым мечом, то герои второго сорта могут от разрядов уклоняться. Возможность собирать мосты, транспортные средства и другие объекты теперь также дарована абсолютно всем, а не только тем счастливым, которые владеют Силой. Соответственно, логических задач по сравнению с первой частью станет ощутимо больше.

Новшества поджидают нас и на экшен-фронте. Так, здесь будет рукопашный бой с индивидуальной анимацией для всех героев и лошадиной дозой юмора. Принцесса Лея, к примеру, любит сносить врагам головы мегапощечиной, а Чубакка — просто отрывает руки. Не смешно? Ладно-ладно, сейчас все исправим. Во второй части появятся и самые настоящие стелс-элементы: например, в миссии по спасению Леи из плена на Хана и Люка можно одеть шлемы убитых штурмовиков, после чего враги перестанут реагировать на присутствие этой термоядерной парочки вплоть до того момента, пока не начнется стрельба. Вы, конечно же, спросите, в чем тут юмор? Ну, шлем штурмовика можно одеть и... на Чубакку! Правда, есть определенная проблема с размерами — дальше макушки натянуть мерзкую шапку никак не получится. Но главное ведь, что работает! Кроме Чубакки примерить шлем можно и на других персонажей, принимающих участие в этой миссии: Оби-Вана Кеноби, С-3РО и R2-D2.

Еще одна забавная новинка — верховая езда на животных с опять-таки индивидуальной анимацией для каждого персонажа. Более того, разные герои будут путешествовать верхом на разных тварях. Жаль только,



что для дроидов подобная роскошь в силу понятных причин недоступна.

Один из самых «вкусных» и динамичных кусков геймплея грядущего сиквела — финал четвертого эпизода, атака на «Звезду смерти». Наверное, все помнят эту легендарную батальную сцену (воссозданную, кстати, во множестве игр): звено X-Wing, уходя от заградительного огня оружейных турелей и атак имперских TIE-Fighters, в отчаянной попытке выводит из строя главный реактор зловещей планеты. Так вот, в LEGO Star Wars 2 нас ждет то же самое, но только в LEGO-стиле.



Что ж, империя веселых LEGO-джедаев, как говорится, strikes back. Никаких кардинальных революций в сиквеле не будет — лишь старый чумовой геймплей, забавная игрушечная графика, море юмора и уникальный стиль. А это значит одно — LEGO Star Wars 2: The Original Trilogy останется самой оригинальной игрой по «Звездным войнам».

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Рецепт изготовления сиквела прост и эффективен — больше юмора, больше экшена, больше LEGO и еще больше Star Wars.

**ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ**

70%



Ахтунг! «Звезда смерти» атакована новейшими истребителями, созданными по технологии «слепила из того, что было»!



На некоторых скриншотах LEGO Star Wars 2 видны совсем уж сюрреалистичные сценки. Сейчас, например, перед нами то ли зимняя рыбалка, то ли подготовка к запуску межконтинентальной ракеты.

ЖАНР ГОНКИ

Акелла

TEST DRIVE

Unlimited

ATARI

eden
GAMES

РЕКЛАМА

➤ Огромный тропический остров, по которому протянулось более 1500 километров дорог

➤ Более 100 лицензированных автомобилей от 25 крупнейших мировых концернов: Lamborghini, Aston Martin, Mercedes, Audi, Lotus, Dodge, Jaguar

➤ Каждая модель автомобиля абсолютно идентична своему реальному прототипу

➤ Возможность провести тюнинг авто, используя оригинальные запчасти из реальных каталогов компаний-производителей

➤ Все внешние элементы и детали салона – от магнитолы до стеклоочистителей – полностью функциональны

➤ Детально проработанный многопользовательский режим: игрок может вступать в автоклубы, торговать машинами, устраивать гонки с друзьями или конкурировать с клубами



М. Видео

ВИДЕОЛЕНА

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М. Видео" и "ВидеоЛена"

Test Drive® Unlimited © 2005-2006 Atari Inc.
Designed and developed by Eden Games SAS, an Atari development studio. Marketed and distributed by Atari Europe SASU. All trademarks are the property of their respective owners.
© 2006 ООО "Акелла" Все права защищены. Неправильное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой: www.cdgames.ru
Оптовая продажа: Москва, (495) 363-46-14, nataly@cdnavigator.ru Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, akella@msgbox.ru, Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42, akellarostov@aaanet.ru Новосибирск, (383) 227-88-09, akellansk@akella.com
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.



Акелла

ERAGON



В наши времена популярная книга — это не только несколько дней увлекательного чтения, но и неплохой способ подзаработать. Причем заработать не только самому автору, но и еще несколькими гражданами. Стоит какому-нибудь произведению стать успешным, как вокруг него сразу же начинают виться целые толпы нахлебников. И вуаля — появляются экранизации, игризации, комиксы, карточные игры, наклейки, ручки, футболки...

Так было с «Гарри Поттером», так поступили с «Кодом да Винчи» (да и местный «Ночной дозор» не стоит списывать со счетов). Ну а сейчас на пиар-небосклоне зажглась новая звезда. Книга «Эрагон» молодого пи-

сателя Кристофера Паолини уже успела стать бестселлером, и теперь за нее взялись профессиональные акулы маркетинга. Кинокомпания **20th Century Fox** занята съемками одноименного фильма, а **Stormfront Studios** разрабатывает игру под названием **Eragon**.

Дракономания

Сюжет, как нетрудно догадаться, целиком и полностью позаимствован из книги. Алгейзия — классический фэнтези-мир, населенный эльфами, гномами и прочими нацменьшинствами. Пятнадцатилетний пареньек Эрагон, потомственный пролетарий, живет и даже не подозревает о том, что на самом де-

ле он родом из древнего племени драконьих всадников. Но в один прекрасный день наш герой находит странной формы камень, который и не камень вовсе, а настоящее яйцо дракона. Дальнейшие события предсказать нетрудно: Эрагон должен вырастить новорожденную крылатую ящерицу, защитить ее от злобного диктатора Галбаторикса, спасти мир и далее по циркуляру супергероев №653-01.

Правильные герои знают всего один способ решения проблемы — накрошить мелкими ломтиками всех несогласных. Эрагон в этом плане не исключение. Он настоящий мастер на все руки. В ближнем бою предпочитает орудовать мечом и использовать комбо-атаки. Если надо расстрелять кого-то издалека, в ход идет лук. Ну а уж магию можно применять по поводу и без. Арсенал заклятий заставляет задуматься: не находится ли главгерой в родстве еще и с джедаями? Назойливых врагов можно притянуть к себе или, наоборот, оттолкнуть. Или просто поджарить. А если станет совсем туго, можно закрыться магическим щитом или стать на короткое время неуязвимым.

Бок о бок с нами будут сражаться другие персонажи книги. Один из них — суровый дяденька по имени Бром, наставник Эрагона. Ближе к середине игры его заменит некто Муртаг — таинственный воин, чья судьба тесно связана с судьбой главного героя. Оба этих гражданина могут управляться как искусственным интеллектом, так и живым человеком. При этом новую игру начинать необязательно — в любой момент ваш приятель, зашедший на кружечку чая, сможет безнаказанно влезть в игровой процесс и вдоволь помахать мечом. Единственная проблема в том, как всем этим управлять. Если на консолях подобное в порядке вещей, то обладателям PC для совместной игры придется обзаводиться геймпадом или учиться делить одну клавиатуру на двоих. Будет ли возможность играть через интернет, пока неизвестно.

Да, кстати, мы вам еще не рассказали о самом главном спутнике Эрагона. А вернее, спутнице — Сапфире, персо-

ИЗДАТЕЛЬ	VIVENDI
РАЗРАБОТЧИК	STORMFRONT STUDIOS
ПОХОЖЕСТЬ	THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS
МУЛЬТИПЛЕЕР	ДВОЕ ЗА ОДНИМ КОМПЬЮТЕРОМ
САЙТ ИГРЫ	WWW.ERAGONGAME.COM

ДАТА ВЫХОДА
ОСЕНЬ 2006 ГОДА

нальной драконихе нашего героя. Женщина эта очень разносторонняя. Во-первых, она принимает участие в некоторых сюжетных событиях. На экране появляется маленькая иконка, кликаем по ней — и Сапфира выполняет какой-нибудь зрелищный и очень брутальный трюк. Во-вторых, если враги наседадут особенно активно, можно использовать дракониху на открытых пространствах в качестве ручного бомбардировщика.

Ну и, разумеется, на Сапфире можно летать. Причем не просто перемещаться из точки в точку, а еще и воевать. Что интересно, второй игрок может и здесь взять управление в свои руки — на этот раз Сапфирой. В результате получается настоящая командная авиа-аркада — дракон маневрирует и полыхает огнем, а главный герой крошит врагов мечом направо и налево.

О графике мы не можем сказать ровным счетом ничего хорошего. Причина проста и привычна — Eragon делается и под консоли теперь уже прошлого поколения. Разработчики, правда, грозятся, что движок игры может обрабатывать огромное количество врагов, но это, если честно, не самое большое преимущество. Лучше меньше, да лучше.



Вообще, главное преимущество Eragon — это, конечно, концепция. Фэнтезийные игры про драконов всегда обладали каким-то особым, практически волшебным очарованием. Вот только хватит ли этого, чтобы перебить привкус тлена от устаревшей графики? Ба-а-альшой вопрос. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Очередная игризация очередного бестселлера. Несколько портит впечатление устаревшая технология... но с другой стороны, здесь будут драконы!

**ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ**
70%

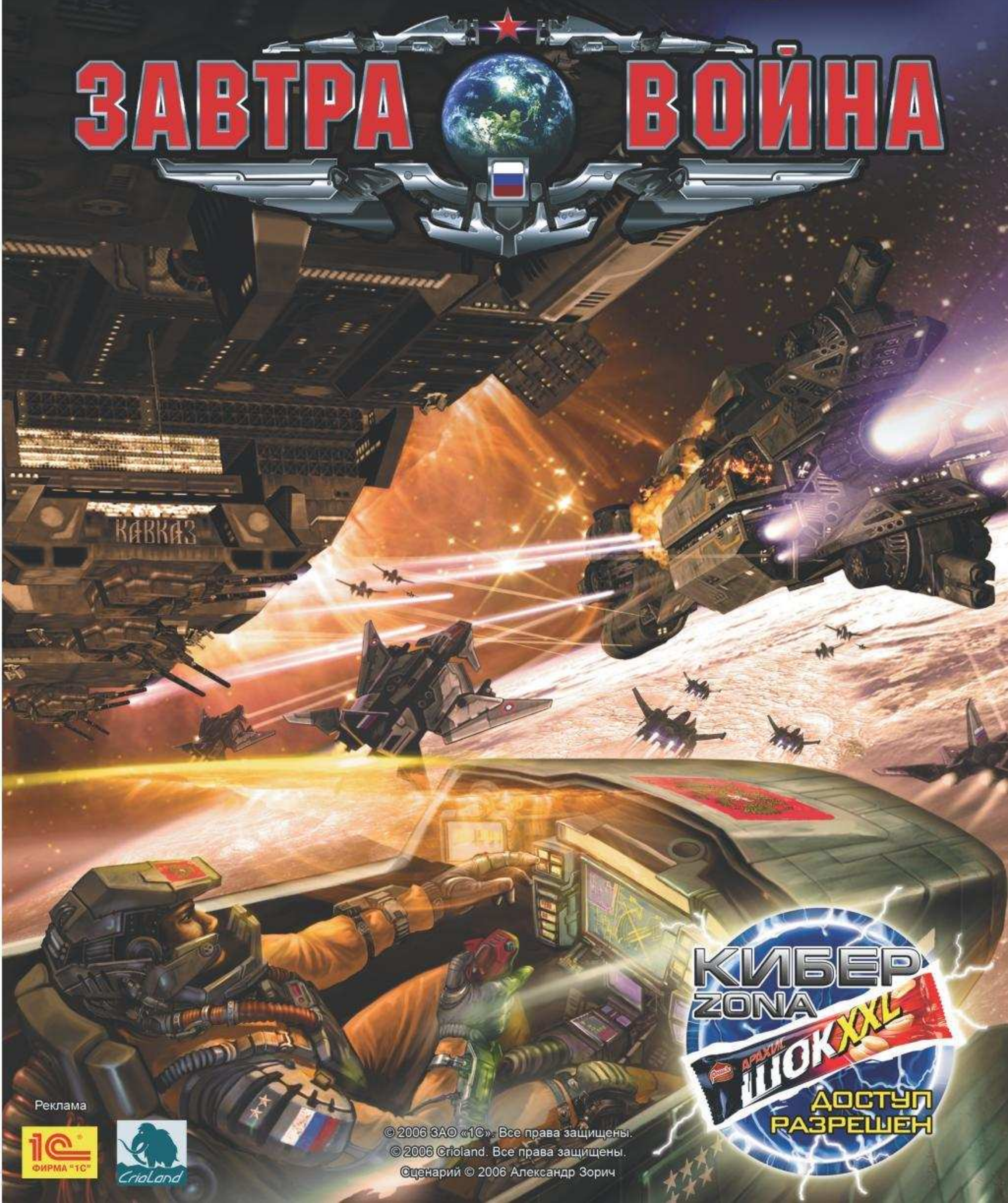

Разработчики регулярно делают акцент на таких вот масштабных схватках. Ей-богу, лучше бы они сделали их более красивыми.



Как бы ни старался этот гражданин, но наш ручной дракон жжет куда лучше!

КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА ПО ТРИЛОГИИ АЛЕКСАНДРА ЗОРИЧА

ЗАВТРА ВОЙНА



Реклама



© 2006 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2006 CrioLand. Все права защищены.
Сценарий © 2006 Александр Зорич

**КИБЕР
ZONA**



CAESAR 4



Полтора часа скомканной презентации — это так мало для настоящего правителя. Бюджет коряво обустроенной провинции скатывается во все большие и большие долги, а ты, вместо того чтобы взять и основательно во всем разобраться, спешно проводишь «научнотыковые» эксперименты с настройками зарплат, налогов и прочих финансовых показателей. Вдруг случайно срабатывает? Безработица тем временем регулярно меняется дефицитом народа, а город начинает задыхаться от неправильной планировки, из-за которой роскошные дома местной знати оказались рядом с домами ткачей и лачугами местной челяди. Наконец, построенный на последние деньги Колизей, настоящая гордость любого градоначальника, уже который год отказывается начинать работу — не хватает то одного, то второго, то третьего.

Ситуация, конечно, еще не смертельная и даже не кризисная. Но спасти ее нужно явно не за столь короткое время. Единственное, что действительно хорошо можно сделать на презен-

тации — так это оценить возможности нового трехмерного движка, о котором так любят рассказывать разработчики градостроительной стратегии **Caesar 4**.

Город настоящего

В первые минуты ты действительно утопаешь во всех этих полигонах, реалистичных ландшафтах, сменах дня и ночи, погодных эффектах и прочих графических наворотах. То, чего всегда боялся скептики при переносе той или иной игры в третье измерение — потери «графической атмосферы», отсутствия «спрайтового очарования» и прочих полумифических вещей, не произошло. Картинка радует глаз, а собственноручно отстроенным городом действительно хочется любоваться, заставляя неожиданно ожившую камеру показывать самые неожиданные ракурсы, взмывать к небесам, а потом прижиматься почти к самому тротуару, по которому суетливо спешат рабочие. Счастье в эти минуты доставляет, наверное, все подряд. Дороги теперь можно строить не только под

прямыми углами друг к другу, но и по диагонали — представляете, сколько это дает новых возможностей хоть чуточку креативному градостроителю? Потрясает дизайн некоторых зданий. На ткацкой фабрике пускают воздушного змея, а на фермах пастух самодично выгоняет овец в загон. Даже в самые кризисные моменты в городе продолжает пульсировать жизнь — яркая, красивая, такая, какая может быть, наверное, только в играх и фильмах про Древний Рим.

Впрочем, со временем первый шок проходит, и тогда ты понимаешь — все то, чем так гордятся разработчики Caesar 4, во многих других стратегиях было воплощено уже несколько лет назад. Якобы новый движок на самом деле построен на технологиях привычных и местами покрывшихся пылью. Полигонов маловато, картам не хватает детализации, насыщенности, сочности. По сравнению с предыдущими двухмерными «Цезарями», игра, конечно, шагнула далеко вперед, но в компании современных стратегий она натурально теряется.

Хотя, что мы все о графике! Давайте, может, о геймплее, а? Описать его лучше всего фразой, которую обронила во время презентации **Елена Беррес**, одна из маркетинговых гуров компании **Vivendi**: «В этот раз мы решили практически не трогать геймплей, сосредоточившись на переносе игры в три измерения». Ответ на появляющийся тут же вопрос — «а сможет ли новая компания вообще сохранить дух серии?» — тоже оказывается прост: костяк **Tilted Mill Entertainment**, если кто еще не в курсе, целиком и полностью набран из сотрудников **Impressions Games**, ответственной за прошлых «Цезарей». Так что все должно быть на месте.

И действительно, даже самому заядлому фанату серии Caesar будет очень и очень тяжело найти отличия. Да, здесь подлатали, там подшили, тут довели до ума. Кампания, судя по первым впечатлениям, будет заметно масштабнее, чем в прошлых частях, плюс часть заданий пройдет в очень даже экзотических для тех времен местах. Например — ха-ха! — в варварских Англии и Германии. Смысл всех этих шатаний по миру — понастроить огромное количество процветаю-



Внешняя красота Caesar 4 очень и очень сильно зависит от градостроительных талантов игрока. Здесь вот явно поработал талантливый архитектор.



Такой вот он, Caesar 4 — красивые здания, вспышка молнии, мокнущие под проливным дождем горожане... торчащие полигоны, примитивный спецэффект на фонтане.

ИЗДАТЕЛЬ	VIVENDI GAMES
РАЗРАБОТЧИКИ	TILTED MILL ENTERTAINMENT
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	СОФТ КЛАБ
ПОХОЖЕСТЬ	■ СЕРИЯ CAESAR ■ CIVCITY: ROME
МУЛЬТИПЛЕЕР	БЕЗ ПОДРОБНОСТЕЙ
САЙТ ИГРЫ	WWW.CAESARIV.COM

ДАТА ВЫХОДА

СЕНТЯБРЬ
2006 ГОДА



щих населенных пунктов, поднимать, значит, глубинку и дослужиться до поста правителя столицы. Разумеется, в кампании все окажется не так просто, как на словах: каждая миссия несет с собой кучу ограничений (временами, например, не хватает ресурсов и приходится развивать торговлю) и интересных побочных заданий. Если же помиссионное карабкание по служебной лестнице вас не прельщает, добро пожаловать в объятия отдельных сценариев и «песочницы». Там можно делать то же самое, но с куда меньшими ограничениями.



Операция по перенесению Caesar в третье измерение, скорее всего, пройдет без каких-либо потрясений — причем как отрицательных, так и положительных. Граждане из Tilted Mill Entertainment отлично знают, что делают (еще бы, ведь делают они это далеко не в первый раз), и мы увидим старого доброго «Цезаря» — правда, теперь с разных высот и в самых неожиданных трехмерных ракурсах. Фанаты серии будут довольны, да и люди, разочаровавшиеся в той же самой CivCity: Rome (см. нашу рецензию ниже по течению), тоже наверняка подтянутся. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Игра, как две капли воды похожая на свою предшественницу, но только в трех измерениях. Будем надеяться, что задела, оставшегося от Caesar 3, хватит на то, чтобы обеспечить очередной части успех. Ибо больше ей предложить нам в общем-то и нечего.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ **70%**

Первая в России полномасштабная выставка
интерактивных развлечений



ИгроМир

4-5 НОЯБРЯ 2006, Москва, ВВЦ, павильон 57



www.igromir-expo.ru

ЛУЧШИЕ ИГРЫ. ВСЕ ПЛАТФОРМЫ. ЯРКОЕ ШОУ



Akella



LOKI



Французскую Cyanide Studio знают и любят в первую очередь за пусть и далекий от идеала, но очень оригинальный проект **Chaos League**. Это симулятор того, как представители разных фэнтезийных народностей решили вдруг поиграть в американский футбол. Причем поиграть ну совсем без правил: хочешь убить нападающего противника — убивай, флаг и тесак тебе в руки. Необычный геймплей, хороший юмор, ошибки, которые можно и нужно исправлять, — казалось бы, самое время браться за полноценное продолжение. Однако вместо этого «Цианиды» вдруг объявили о разработке очередного **Diablo**-киллера.

В мире штампов

«Креативность» французов начинает удивлять с первых же минут. Египетский бог смерти Сет, в очередной раз поссорившись с остальными небожителями, решает устроить войну. Причем не с упомянутыми выше небожителями, а с многострадальным человечеством — ведь интереснее всего бить тех, кто слабее. Помня про известное правило «вместе веселее!», египетский боженька перед началом операции прокатился по соседним пантеонам, где и завербовал нескольких сторонников. Например, злобного Локи, вечно досаждавшего нордическому Одину.

На этом месте воображение Сета (вернее, французских разработчиков) отключилось, и завоевание Земли решено было провести по старой и всем известной схеме: полчища монстров, повсеместные погромы, разруха, голод — и четыре героя, выставленных сверхдержавами тех времен. Встречаем последнюю надежду античной демократии: воин-викинг (читай: варвар), греческая лучница (амазонка), египетский маг (некромант) и ацтекский шаман (друид). В лучших традициях **Diablo** каждый из них наделен своими уникальными умениями, которые надо изучать, потихоньку забираясь на специальное древо скиллов.

Различия между классами очень существенны. Викинг отлично владеет тяжелым оружием и способен метать молнии. Лучница мастерски стреляет из лука и ставит ловушки. Шаман умеет перемещаться в мир духов и вызывать на подмогу разных существ. Наконец, некромант насылает проклятия и повелевает стихиями, устраивая землетрясения, песчаные бури и наводнения. Традиционный для подобных игр расклад.

Начинать полевые маневры придется с освобождения родных земель выбранного персонажа. Затем, немножко заматерев, можно пройтись и по остальным достопримечательностям: Египту, Греции, Скандинавии и заселенной индейцами Америке. Очень интересная деталь — придуманное разработчиками нашествие нечисти переплетено с реальными историческими событиями. Например, игроку придется принять участие в осаде Трои. Встретим мы и знаменитых героев вроде Ахилла или Эхнатона. Хотя ничего уникального в этом нет — «мифические» игры нынче в моде.

А еще разработчики делают загадочные лица и обещают, что в **Loki** нам предстоит не только драться и прокачивать персонажа, но и заниматься чем-то более серьезным — чем именно, правда, пока не говорят. Зато обещают несколько разных концовок. Может быть, даже на сторону зла разрешат встать?

Вообще же, ГОСТ, введенный еще первой **Diablo**, дает о себе знать практически постоянно. Ло-

ИЗДАТЕЛЬ:	НЕ ОБЪЯВЛЕН
РАЗРАБОТЧИК:	CYANIDE STUDIO
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:	АКЕЛЛА
ПОХОЖЕСТЬ:	■ DIABLO 2 ■ TITAN QUEST
МУЛЬТИПЛЕЕР:	ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ
САЙТ ИГРЫ:	WWW.LOKI-GAME.COM

ДАТА ВЫХОДА

СЕНТЯБРЬ 2006 ГОДА

кации генерируются случайным образом. Вещи очень стандартны: несколько уровней ценности, возможность комбинирования и усиления с помощью специальных ингредиентов. Каждое оружие здесь состоит из «клинки» и «рукояти», которые можно менять и модернизировать независимо друг от друга. На наш взгляд — целиком и полностью притянутое за уши нововведение, сделанное лишь для того, чтобы хоть что-нибудь было не как у всех.

Мультиплеер... и опять евротандарт. Можно пройти кампанию вместе с товарищами или сразиться с теми же самыми товарищами на специальной арене. И все — здесь вам не MMORPG.



Вообще, игры, аналогичные **Loki**, вызывают ровно один и тот же вопрос: ну вот чем создатели собираются завлечь публику? Геймплеем семилетней давности? Ну да, рецепт в свое время был придуман просто отличный — но на сегодняшний день он уже устарел. Античными антуражами и традиционным для Action/RPG простым сюжетом? Полгода назад подобный подход, возможно, и сработал бы — все-таки история древнего мира является достаточно популярной и интересной темой. Но буквально в начале лета в продаже появился **Titan Quest**, где все это уже было, — так что «Цианиды» чуточку опоздали. И похоже, единственное, что остается им теперь сделать, — это соорудить пусть и вторичный, но качественный клон, в который можно будет с удовольствием поиграть и забыть. Получится ли? ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Очередной представитель многочисленного семейства **Diablo**-киллеров. Увы, но все, на что пока хватило разработчиков, — это скопировать старую систему почти один-в-один, добавив в нее античный антураж и несколько сомнительных нововведений.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

60%



Маска, я вас знаю. Вы — переодетая амазонка из **Diablo 2**!



Вот на этом корабле мы, скорее всего, поплывем в Америку.



MSI
MICRO-STAR INTERNATIONAL

Innovation with style

СОЗДАЙ ПЕРСОНАЖА КОМПАНИИ MSI!

итоги творческого конкурса

Друзья!

Как вы помните, в июньском номере «Игромании» был объявлен творческий конкурс на создание персонажа для компании MSI.

До 31 июля мы совместно с компанией MSI принимали ваши шедевры, тщательно изучали, оценивали и размещали на страничке конкурса. Из более чем трех сотен разнообразных работ были отобраны лучшие из лучших – и, наконец, сегодня настало время объявить победителей!

Итак...



ПЕРВОЕ МЕСТО

Первое место практически единогласно занял MSI-робот за авторством Владимира Курносова из города-героя Волгограда!

Владимир, вы абсолютно честно и заслуженно получаете наш приз – системную плату MSI K8N Diamond!



ВТОРОЕ МЕСТО

Второе место почетно отходит к Евгению Горожанкину из Старого Оскола и его оригинальной MSI-лампочке! Наши поздравления Евгению и приз – видеокарта MSI NX6600GT-VT2D128E!



ТРЕТЬЕ МЕСТО

Третье место под гром оваций занимает Сергей Вакулин с милой морской звездой по имени Эмси!

Сергей, MP3-плеер MSI MegaPlayer533 уезжает в ваш родной Курчатов!



**приз
зрительских симпатий**

Ну и не менее важный, чем все предыдущие – приз зрительских симпатий – достается Евгению Гончарову из Оренбурга, с концептуальным полотном «Страшная сила».

Евгений, получите картридер MSI StarReader mini!

ПОБЕДИТЕЛИ НЕДЕЛИ

Наконец, все те, чьи работы становились «победителями недели» на страничке конкурса, получают утешительные призы – фигурки-талисманы видеокарт MSI. Вот все эти замечательные люди:

Марина Молькова (Лунинец, Беларусь), Игорь Давыдович (Челябинск), Елена Добрынина (Тула), Евгений Горожанкин (Старый Оскол), Матвей Фомин (Беларусь).

И, конечно же, большое спасибо всем остальным участникам конкурса!

Работы-победители можно посмотреть по адресу:

http://www.microstar.ru/html/active/2006/ImageMSI/champion_weekly.htm



ИЗДАТЕЛЬ

ELECTRONIC ARTS

РАЗРАБОТЧИК

DIGITAL ILLUSIONS CE

ПОХОЖЕСТЬ

■ СЕРИЯ BATTLEFIELD

■ СЕРИЯ UNREAL TOURNAMENT

МУЛЬТИПЛЕЕР

ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ

САЙТ ИГРЫ

WWW.ELECTRONICARTS.CO.UK/
GAMES/8414

ДАТА ВЫХОДА

2006 год

BATTLEFIELD 2142

Андрей Александров

В том, что на «Поле боя» рано или поздно начнется новая война, не сомневался, наверное, никто. Пока бренд **Battlefield** приносит деньги (а делает он это, надо сказать, старательно), **Digital Illusions CE** и **Electronic Arts** будут скармливать игрокам все новые и новые части своего детища. Против законов бизнеса не попрешь.

Удивило нас в этот раз совсем другое — действие **Battlefield 2142** перенеслось в далекое-далекое будущее. До недавних пор серия двигалась вперед короткими шажками. Орденосный первенец **Battlefield 1942** протянул где-то с год на аддонах, после чего уступил место умчавшейся на четверть века вперед **Battlefield Vietnam**. Потом настала очередь **Battlefield 2** с очередной горсткой скороспелых дополнений, имеющих место примерно в 2010 году.

Мы, если честно, ожидали, что так оно и будет продолжаться. Следующая игра шагнет куда-нибудь в год 2050-й, порадовав нас всеми теми разработками, о которых сейчас осторожно

начинают писать в журналах военной тематики. Но в **Digital Illusions** решили иначе и отправили нас почти на полтора века в будущее.

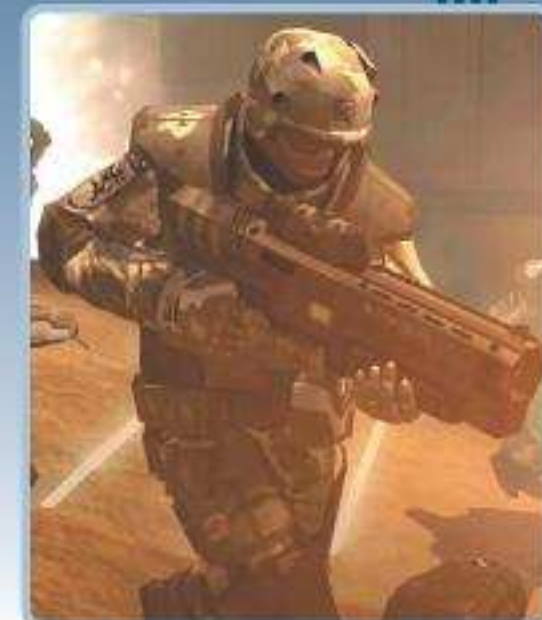
Впрочем, после недолгого изучения того, что уже известно про игру, становится ясно — **Battlefield 2142** не зря носит такое имя. Ведь похоже, что именно эта игра имеет все шансы на то, чтобы стать самой революционной в серии.

Двести лет спустя...

XXII век стартовал не так уж и плохо. Население планеты достигло пятнадцати миллиардов китайцев... человек, а ученые начали потихоньку претворять в жизнь вещи, о которых так мечтают фантасты современности — летающие танки, силовые поля, электромагнитные гранаты, активный камуфляж. На охрану рубежей России, к радости продвинутого интернет-сообщества, наконец-то заступили огромные боевые человекоподобные роботы **BOGATYR**.

Но все испортило глобаль-

ное похолодание. В один прекрасный день столбики термометров неожиданно поползли вниз, а упомянутые выше пятнадцать миллиардов поняли, что жить на Земле теперь, в общем-то, практически негде — и тут же начали спасаться, кто как может. США, следуя заветам фильма «Послезавтра», мигом простили Мексике весь ее долг (а одновременно, видимо, пригрозили полномасштабным военным вмешательством) и поголовно переселились в страну сомбреро и недоразвитой экономики. А вот на другом берегу обеих океанов перелет в теплые края проходил не так гладко. Россия поняла, что на китайских и индийских землях ей ничего не светит, и решила прошмыгнуть в Африку, где столкнулась с колоннами европейцев, которые собрались примерно туда же. Были позваны верные товарищи — и вот уже на поле боя сошлись Американо-европейский союз и Паназиатская коалиция, мигом позабывшие про всякие там похолодания и увлеченно колошматящие друг дружку изо всех видов



оружия. Такой вот расклад.

Однако сюжет в **Battlefield 2142** — вещь самая последняя. Вас, наверное, уже волнует другой вопрос — как там, в 2142 году, обстоят дела со средствами массового уничтожения переселенцев? Все-таки столько времени прошло, технологии должны были шагнуть вперед... Что ж, придется вас несколько разочаровать — никаких мегабластеров и межконтинентальных огнеметов за сотню с небольшим лет не выдумали. Оружие и техника в новом **Battlefield** нарисованы, конечно, с нуля, но в большинстве своем они очень похожи на современные образцы. Вот, например, танк европейцев — совершенно обычная боевая машина. Башня, корпус, две гусеницы — даже и не поймешь, чем занимались его конструкторы все прошедшие годы. Зато азиа-



Вот они — настоящие стражи российской границы!



Могучий «Титан» в последние секунды его жизни.

ты прикатили на поле боя куда более интересную штуку — самый настоящий хвертанк. Он парит над землей, ловко маневрирует и даже умеет стрейфиться, как заправский пехотинец. Расплачиваться за это приходится отсутствием башни, что, конечно же, несколько стесняет водителя боевой машины.

Все у тех же азиатов есть и пресловутый BOGATYR — двухместный человекоподобный робот, способный с одинаковым энтузиазмом крошить как живую силу врага, так и технику. Завалить самого «Богатыря» совсем не просто — помимо крепкой брони, он обладает еще и силовым экраном. Хотя один хороший способ все-таки есть — электромагнитная граната, на некоторое время выводящая из строя всю бортовую электронику. Правда, бойцу, отважившемуся бросить ее, придется подобраться к роботу очень и очень близко, подвергнув себя опасности.

Кстати, пехота претерпела очень серьезные изменения. Количество классов уменьшилось до четырех: разведчик, штурмовик, антитанк и боец поддержки. Разработчики обещают, что это «сокращение штатов» будет компенсировано куда большим выбором оружия, — в итоге бойцы двух одинаковых классов могут оказаться совершенно непохожими друг на друга.

Тактика-2142

Стоит отметить, что с самого своего рождения Battlefield была не только суперпопулярной, но еще и балаганной игровой серией. Ее сервера перемалывали сотни тысяч игроков, которые в большинстве случаев предпочитали просто участвовать в веселом «мясе», а не координировать действия с товарищами по команде и разрабатывать всякие хитрые тактики. В Battlefield 2 была введена система «скадов» и командиров, якобы призванная внести порядок в общую сумятицу, но добрая половина игроков это начинание дружно проигнорировала.

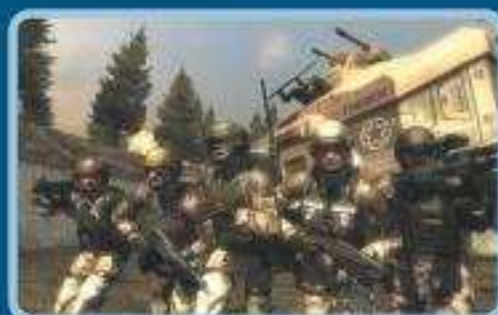
Тем не менее в Digital Illusions не опускают руки и надеются, что уж к 2142 году геймеры точно станут цивилизованными и научатся действовать в команде. Ну а для того чтобы сработало совсем наверняка, принят ряд воспитательных мер.

Итак, все бойцы в Battlefield 2142 смогут объединяться в скады по шесть человек, чтобы действовать совместно. У каждого скада будет командир — плюс найдется место и для руко-

Кто еще?

На момент написания этой статьи Digital Illusions и Electronic Arts объявили новую дату выхода Battlefield 2142 — 10 октября 2006 года. Если ничего не изменится, то именно этот день станет началом жестокой войны среди многопользовательских командных экшенов. Посудите сами — на ближайший год с небольшим, кроме Battlefield 2142, запланировано как минимум три аналогичных игры, на которые стоит обратить внимание.

Enemy Territory: Quake Wars



Разработчик/издатель: Splash Damage (совместно с id Software)/Activision

Дата выхода: Первая половина 2007 года

Знаменитая серия, которая долгое время была популярна благодаря своему мультиплееру (исключение составляет разве что Quake 4), решила попробовать на зубок концепцию Battlefield. В Quake Wars нас ждет привычная борьба за позиции, две совершенно непохожие друг на друга стороны, множество геймплейных находок и красивая графика. Не верить этим обещаниям практически нет причин — студия Splash Damage пусть и не является ветераном компьютерно-игровой индустрии, но уже получила немалый опыт, создав командный экшен Wolfenstein: Enemy Territory, геймплей которого сильно напоминал Battlefield.

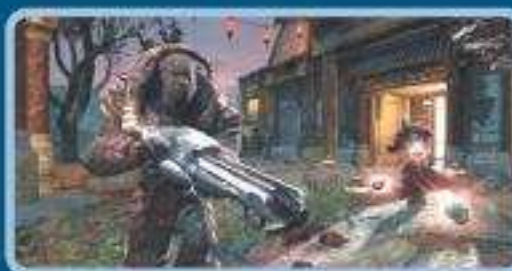
Unreal Tournament 2007



Разработчик/издатель: Epic Games/Midway Games

Дата выхода: Первая половина 2007 года

Разработчики одного из старейших командных экшенов, скорее всего, опять будут стараться превратить его в популярную киберспортивную дисциплину, так что от Unreal Tournament 2007 следует ждать не столько геймплейные инновации, сколько выверенный баланс и потрясающую динамику. Ну и, конечно же, отличную графику — все-таки это будет одна из первых игр на новейшем движке Unreal 3.0.



Frontlines: Fuel of War



Разработчик/издатель: Kaos Studio/THQ

Дата выхода: Осень 2007 года

Единственная в нашей подборке игра, действие которой происходит в современности. Совершенно недалекое будущее, «Абрамсы» против Т-90, «Команчи», разведывательные беспилотники — таков он, конфликт Западной коалиции (США и Европа) и Альянса Красной звезды (в который входят Россия с Китаем). Разработчики особо напирал на инновационную модель боя — вместо некоторого количества позиций в игре будет самая настоящая линия фронта, подвинуть которую можно, выполняя разнообразные задания.



водителя (а может быть, и нескольких) более высокого ранга, координирующего все сражающиеся за одну из сторон отряды.

Для упрощения совместных действий разработчики ввели автоматический обмен информацией между солдатами. То есть если вы, например, заметили танк, то все находящиеся неподалеку союзники об этом мигмом узнают и смогут соответствующим образом подготовиться — к примеру, провести неожиданную атаку с фланга по ничего не подозревавшему врагу. Кому-то это может показаться заметным упрощением геймплея, однако подобные системы на самом деле разрабатываются (см. хотя бы Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter) и к 2142 году наверняка станут реальностью.

Для того чтобы игроки охотнее вливались в коллектив, их планируется всячески поощрять. Так, например, именно бойцы

скадов смогут во время боя получать доступ (видимо, выполняя простенькие задания) к некоторым специальным возможностям — каким именно, пока не раскрывается. Их командир, в свою очередь, умеет разворачивать мобильный респаун, который поможет подчиненным воскрешаться ближе к полю боя. Он же управляет небольшим дроном, с помощью которого очень удобно вести разведку.

Ну и наконец, самое важное — при игре в команде куда проще зарабатывать очки, которые потом тратятся на развитие персонажа. Да-да, вы ни капельки не ошиблись — серия Battlefield действительно потихоньку дрейфует в сторону больших многопользовательских онлайн-игр. О классической RPG-прокачке разнообразных характеристик речи пока не идет, но вот купить на зарабо-

танные очки что-нибудь из оружия или экипировки нам позволят. Например, активный камуфляж, который все мы видели в фильме «Хищник». Двигаться в нем надо осторожно, иначе засекут по дрожанию воздуха (а стрелять вообще не разрешают). Зато можно незамеченным прокрасться к какому-нибудь ключевому объекту и наклеить на него взрывчатки. Ну или просто зайти одному из врагов за спину и, выйдя из сумрака, прирезать бедолагу ножом. А потом задержаться на секундочку и срезать с шеи жетон с ником поверженного противника — подобные жетоны сохраняются в профайле, поэтому будет чем похвастаться перед товарищами.

Охота на титана

Новое оружие, дополнительные стимулы для командной игры — все это, конечно, важно.



Десант на вражескую посудину в самом разгаре!



У человекоподобных роботов все-таки нет души. Это просто силовое поле.

Но серия Battlefield всегда гордилась своим потрясающим геймплеем — простым, но в то же самое время захватывающим. Авторы взяли за основу режим Domination из **Unreal Tournament** и довели его практически до идеала. По большой карте раскидано несколько позиций, где респаунится техника и погибшие игроки. У каждой стороны есть определенное количество «тикето», количество которых убывает в двух случаях: если гибнет кто-нибудь из своих бойцов и если другая сторона удерживает больше позиций. Кто первый растерял все свои «тикеты», тот и проиграл.

Удивительно, но такая вот примитивная система оказалась настолько успешной, что на протяжении трех больших игр и свои аддоны ее практически не меняли. Однако в этот раз в Digital Illusions пошли на практически революционный шаг и решили добавить в Battlefield 2142 новый режим — Titan Mode. Впрочем, сразу внесем ясность — новым он является только по словам разработчиков. На самом же деле нас, судя по все-

му, ждет все та же борьба за позиции, только несколько измененная, значительно усложненная и заточенная в основном под командные действия. По последней причине количество игроков в Titan Mode уменьшено в два раза по сравнению с обычным режимом — до шестнадцати человек с каждой стороны. Смысл прост — добиться слаженных действий от большого стада бойцов практически невозможно.

А слаженные действия в Titan Mode ох как важны. Представьте сами: над картой величественно парят два «Титана» — огромных летающих монстра, которые сами себе авианосец, боевой корабль и транспорт, везущий поселенцев на далекие юга. Задача игроков до предельного проста — заставить «Титан» противника сделать «бигбада-бум!» и в виде набора запчастей свалиться на землю.

Беда только в одном: «Титан» — посудина предельно крепкая, и зенитной ракетой ее не собьешь. Поэтому действовать приходится в несколько этапов. Сначала снимаем силовое щит, который защищает ко-

рабль (и при этом отчаянно мешаем противнику повернуть то же самое). Сделать это можно, просто обстреливая «Титан» из разнообразного оружия, но тогда получится очень и очень медленно. Есть и другой вариант — по карте раскидано несколько пусковых установок, с определенной периодичностью изрыгающих из себя Огромные Ракеты. И вот здесь начинается привычная всем нам борьба за позиции: чем больше комплексов удерживает твоя команда, тем быстрее падет щит вражеского «Титана» и можно будет приступить ко второй фазе операции.

Фаза эта заключается, собственно, в штурме «Титана». Десант проникает на корабль (вариантов много — например, у азиатов есть бронетранспортер Romanov, который выстреливает в небо небольшие капсулы с бойцами внутри) и начинает его планомерную зачистку. Командиры сквадов разворачивают портативные респауны, а обычные бойцы тем временем пытаются захватить и уничтожить ряд ключевых постов «Титана». Главный из них — это реактор, после его взрыва судьба корабля предопределена.

Впрочем, для окончательной победы недостаточно отправить «Титана» в его технический рай — нужно еще и успеть эвакуироваться в безопасное место. Правила здесь просты: сгорел вместе с посудиною — не получаешь полагающихся бонусных очков. Игра в момент эвакуации будет напоминать кадры из какого-нибудь «Звездного десанта»: корабль сотрясает взрывами и заливают пламенем, а пехотинцы в панике бегут к бортам, стараясь успеть спрыгнуть с парашютом. Что ж, хорошая идея — припасти для самого конца боя несколько адреналиновых минут.

Движок Battlefield 2142 явно позаимствован у Battlefield 2, и особых улучшений в графике не наблюдается. Правда, в очередной раз сменились декорации — воюем мы в самом пекле экологической катастрофы, поэтому неудивительно, что почти все карты либо покрыты снегом, либо просто выглядят как безжизненная пустыня. Да и дизайн юнитов стал совершенно другим, чуть более «игрушечным», — на место тщательно замаскированных джипов и бронетранспортеров пришли шагающие роботы, ховертанки и футуристические спецэффекты.

Открытым вопросом остается сетевой код игры и оптимизация движка. Многие, наверное, помнят, что первое время играть в Battlefield 2 было очень и очень сложно — настолько высокими оказались требования к железу и конфигурации системы. И мы пока особо не слышим от разработчиков обещаний, что в Battlefield 2142 ситуация изменится — а это, сами понимаете, наводит на неприятные подозрения. Очень надеемся, что они не оправдаются.

В целом же, Battlefield 2142 стоит того, чтобы его ждать. Концепция игры, набор юнитов, система командного взаимодействия — все эти вещи подверглись серьезным изменениям. И у нас есть шансы увидеть не просто очередную перепевку старой концепции, а почти что новую игру.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

В 2142 году на поле боя будут совсем другие порядки: слаженные группы бойцов, ведомые продуманным командным интерфейсом, станут бороться с огромными человекоподобными роботами, а к удержанию ключевых точек добавится еще и такое азартное развлечение, как камикадзе-рейды во внутренности вражеского «Титана».

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 90%



В отличие от предыдущих частей, в Battlefield 2142 нас ждет немало битв в помещениях — как правило, это будут необъятные внутренности «Титанов».

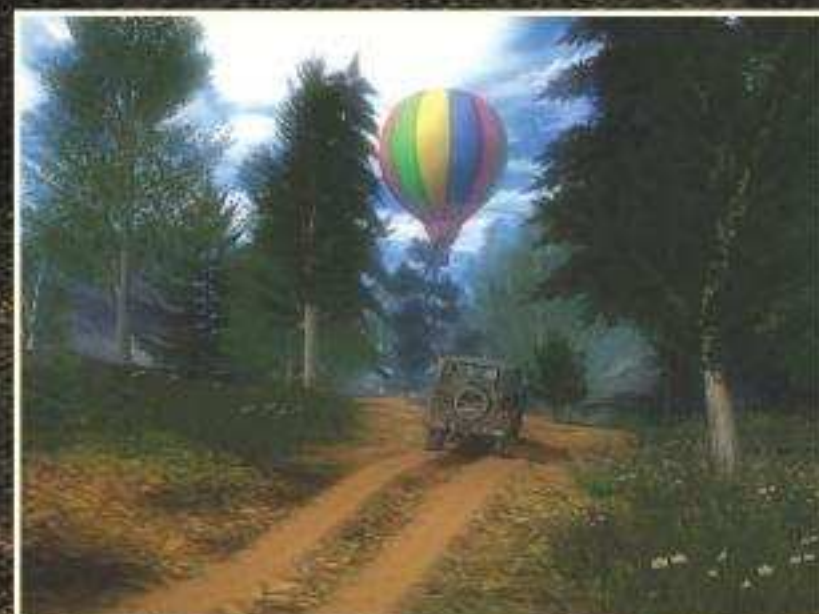
4x4

ПОЛНЫЙ ПРИВОД

www.4x4game.ru

4x4 GAME.RU

- ♦ модельный ряд внедорожников Ульяновского автозавода
- ♦ использование пониженной передачи и блокировка межколесного дифференциала
- ♦ пять регионов России
- ♦ погодные условия, влияющие на прохождение трасс
- ♦ реалистичная физическая модель и модель повреждений.



В РАЗРАБОТКЕ
БУДЕМ ЖДАТЬ?

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР СТРАТЕГИЯ

- ИЗДАТЕЛЬ
CDV SOFTWARE ENTERTAINMENT
- РАЗРАБОТЧИК
DIGITAL REALITY
- ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/ЛОКАЛИЗАЦИЯ
АКЕЛЛА
- ПОХОЖЕсть
COMMAND & CONQUER: RED ALERT
- МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ
- САЙТ ИГРЫ
WWW.WAR-FRONT.COM

ДАТА ВЫХОДА

ОСЕНЬ 2006 ГОДА

WAR FRONT

TURNING POINT

Олег Ставицкий

Мы бы не стали тратить драгоценные журнальные полосы на эту ничем на первый взгляд не приметную стратегию, если бы не общеиндустриальная тенденция делать, как говорили в школе, «сложные щи». Обратите внимание на **Company of Heroes** и прочие RTS-блокбастеры в обрыдлых декорациях Второй мировой. Нынче все на голубом глазу рассказывают про скрупулезно воссозданную местность, честную баллистику и хвастают аутентичной маркировкой на трехмерных пулях. Вводить в RTS добычу ресурсов и щеголять армадами танков сегодня моветон. В моде интеллигентные точеные стратегии без грамма лишнего жира. В свете этих, вообще говоря, правильных, но крайне негуманных по отношению к любителям «резинной рамки» событий **War**

Front: Turning Point видится сущим анахронизмом. Более того, перед нами первый за долгое время идейный наследник нежно любимой многими ветеранами **Red Alert**. Конечно, тренированных кальмаров и нежно любимого Юру сюда не завезли, но вместо них имеется адских размеров танк Kharkov, а также гигантские человекоподобные роботы (да-да!) с символикой Третьего Рейха на борту.

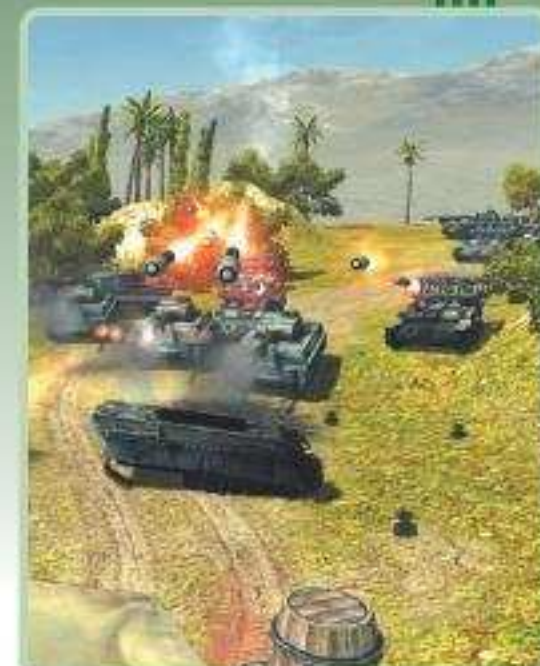
Здравствуй, Юрий

Раз уж мы заговорили об идейном наследии **Red Alert**, то начинать, конечно, надо с сюжета. К сожалению, венграм из **Digital Reality** далеко до самозабвенного идиотизма сотрудников **Westwood**, но некоторые приятные моменты в местном сценарии все же имеются. Сюжет **Turning**

Point крутится вокруг зловещего советского плана, который СССР, оказывается, вынашивал за кулисами Второй мировой. Альтернативная история развивалась следующим образом: Третий Рейх благополучно воспользовался плодами прогресса и пустил в массовое производство тех самых шагающих роботов. А вместе с ними — звуковые танки, летающую пехоту и прочие радости жизни. Благодаря обновленному арсеналу немцы благополучно захватили Британию и потирали влажные ладони, ожидая капитуляцию всего остального мира. Научно-техническими достижениями, однако, научились также пользоваться американцы, которые помогли отбить Англию и собрались уже навешать Гитлеру немножечко плюх.

Но тут на сцену выходит — внимание! — Надя Аманова (так и

пишут, Nadya Amanova), роковая женщина, руководящая группой элитного советского спецназа. Надежда занята методичным похищением и уничтожением британских и американских ученых. Одновременно в игру вступает и лидер немецкого сопротивления, некто Роланд Хельман, который связывается с главгероем и сообщает, что Советский Союз готовит всему миру нечто ТАКОЕ, от чего Гитлер с его детсадовскими шагающими роботами покажется обычным усатым эгоманьяком с потницей. В итоге американцы, британцы и немецкие партизаны объединяются вместе, чтобы оперативно разобраться с Третьим Рейхом и обратить внимание ши-



Вот так, легким движением руки, олдскульная стратегия превращается в самый обычный виртуальный тир.



Левитирующее нечто исполинских размеров — это, как нетрудно догадаться, Giant Zeppelin.



Несмотря на недодачу полигонов, движок периодически бравирует такими вот милыми сценами.



На Биг Бене, между прочим, идут часы.

рокой общественности на коварные планы СССР.

Конечно, до сцены с классическими уже корешками, которые складываются в незабвенное «БРЭД ЖОПА», до Ленина, переименованного в Юрия, и до прочего милого сердцу бреда венгры явно не дотягивают, но свою порцию великолепной чуши все-таки сочинили. Опубликованная на диске с бета-версией игры нарезка из грядущих роликов обнадеживает. В трехминутной сценке фашистские роботы давят советских солдат, грудастая матрона в кожаном плаще (надо полагать, та самая Надежда) вышагивает в кирзовых сапогах на фоне танков, а над Красной площадью палят американские «стелсы».

Осьминогов не завезли

Как нетрудно догадаться, всего в Turning Point три противоборствующие стороны — фашисты, союзники и СССР. Нам удалось самолично испробовать однопользовательскую кампанию за союзников, а также сразиться в skirmish за Третий Рейх. По результатам изъезженной вдоль и поперек бета-версии спешим сообщить следующее: Turning Point — это классическая RTS времен расцвета Westwood. Здесь есть харвестеры, добываются ресурсы, сотнями производятся разнообразные танки, а армия щедро обводится гигантской зеленой рамкой. Геймплей строится следующим образом. Вы находите приглядную поляну неподалеку от очередной золотой шахты, разворачиваете командный центр, налаживаете производство ресурсов, отстраиваете базу и даже, представьте себе, производите специальных юнитов, которые отвечают за возведение новых построек.

В наличии также бесчисленное количество апгрейдов (их можно делать в произвольном порядке). Само собой, никто тут не делает сложное лицо, не пытается нарисовать ветвистое дерево технологий и привить игрокам стратегический образ мышления. Turning Point целиком и полностью посвящена лихорадочному мельтешению мыши и производству самых мощных танков в максимальном количестве. Затем эти самые танки обводятся рамкой и посылаются на вражескую базу.

Ну и, конечно же, главный гвоздь программы — супер-юниты. У Советов это тот самый Kharkov Tank — здоровенная бронированная «колбаса», которая перемещается как гусеница, зато с одного-двух выстрелов разносит в клочья практически любого противника. У немцев в ответ наличествует Giant Zeppelin — большой и очень опасный цеппелин. Свой сюрприз приготовили и союзники, правда, доставшаяся нам бета-версия о деталях умалчивала.

Что тут происходит на экране во время ожесточенной схватки, представить себе нетрудно. Десятки танков и самолетов утюжат маленький клочок земли, отчаянно садят из всех возможных орудий, а вы лихорадочно пытаетесь разобраться — кто же выигрывает? Параллельно дозаказываются новые юниты, а ваш нежно любимый цеппелин аккуратно рушится в окрестные кусты.

Такое вот беззастенчивое ретрограство, честно говоря, подкупает. Пока индустрия грозит нам с вами новой волной выверенных до последнего винтика стратегий, Digital Reality самозабвенно валяют дурака, предлагая сотнями штамповать гигантских роботов и танки «Харьков». К классическому

Red Alert-геймплею прикручены, однако, модные тренды. Так, в Turning Point присутствуют уникальные персонажи (!) с не менее уникальными способностями, которые можно и нужно расширять после набора необходимого числа очков опыта (!!!). Например, американец Джон Линч (по совместительству — главгерой) своим присутствием вдохновляет ракетчиков стрелять не одиночными, а шестизарядными залпами.

В Turning Point есть даже совершенно бесполезная, но крайне милая возможность брать практически любой юнит под свой личный контроль. Нажав на означенную клавишу, вы можете взять управление какой-нибудь гаубицей в свои руки, после чего самостоятельно наводить орудие и давить на гашетку. Не то чтобы этим вообще когда-нибудь пришлось пользоваться (по крайней мере, в ожесточенных skirmish-условиях), но сама возможность умиляет.



Визуально Turning Point выглядит весьма убедительно. Соревноваться с, например, Warhammer: Mark of Chaos при такой картинке у Digital Reality, разумеется, не получится, но определенное очарование в местных спецэффектах присутствует. Когда десять «катюш» одновременно дают залп по вражеской базе, с неба на них надвигается огромный дирижабль, а на окрестное здание, кореша ландшафт (привет, терраформинг!), приземляется атомная бомба, сердце просто поет, несмотря даже на недодачу полигонов. Да, при увеличении модели солдат демонстрируют неопрятную детализацию, а текстуры на тан-

ках оставляют желать лучшего, но скажите честно — как часто вы пользуетесь максимальным зумом в стратегиях? Зато Digital Reality радуют глаз необязательными, но крайне милыми деталями вроде клеенчатых скатертей на столах, которые видно через окна зданий.

В результате получается складная картинка для неприятельных любителей RTS и прочих ностальгирующих по Red Alert. Turning Point явно не обладает серьезными амбициями, и в грядущей стратегической битве титанов ей отведено скромное место во второй лиге. Она не сорвет «выборов редакции», не попадет к нам на обложку и вряд ли получит от «Игромании» недостижимую «девятку». Но уже сейчас, на стадии неотесанной демоверсии, эта игра пышет тем самым звериным драйвом, на котором успешно работали и Red Alert, и ранние Command & Conquer. Это мало похоже на продуманную стратегию и позиционную войну, это скорее свирепое месиво двадцати танков на пятиметровом клочке карты. Совершенно непонятно, зачем Digital Reality пытаются разбавить знакомый любому дошкольнику геймплей какими-то невразумительными RPG-элементами и прочими «видами от первого лица». Но если вы в отчаянии переигрываете Yuri's Revenge по пятому кругу, на Turning Point явно стоит обратить внимание. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Если вы ищете стратегию, в которой фашистские шагающие роботы производятся в неограниченном количестве, солдаты выживают после попадания ракеты в лицо, а среди персонажей присутствует спец-агент Надежда, то к Turning Point явно стоит приглядеться.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

80%



В РАЗРАБОТКЕ
БУДЕМ ЖДАТЬ?



TWO WORLDS

АНДРЕЙ ПЕРВЫЙ

Рынок ролевых игр, наверное, не изменится никогда. На нем есть стайка мелких, интересных только прирожденным фанатам проектов и есть несколько «флагов» — пестуемых годами серий, на которые ориентируются все. **The Elder Scrolls**, **Gothic**, **Fallout** — вам наверняка знакомы эти имена, не так ли?

Но живы еще и те, кто не желает существовать по таким правилам. Живы те, кто хочет поднять свой флаг рядом с другими. Например, небольшая польская студия **Reality Pump**, которая со своим проектом **Two Worlds** замахнулась ни много, ни мало на лавры главного соперника **Gothic 3**.

Вечная тема

Во всем опять виноваты коротышки-дварфы. Охотясь за сокровищами, эти жадины откопали древнюю гробницу. Внутри, на одном из барельефов, обнаружилась странная карта, указывающая путь к усыпальнице великого бога войны Азираала. Бог этот, надо сказать, страшно

почитаем орками. Прослышав о находке, они решили подраться с людьми — то ли просто так, на радостях, то ли потому, что люди мешали добраться до могилки, то ли еще по какой причине.

Ну а пока человечество раздумывает что делать, главный герой вместе со своей сестрой и тремя верными друзьями держит путь в славный город Тарбакин. Под покровом ночи на несчастных нападают силы зла — соратники гибнут, сестра исчезает, а горе-вояку спасает таинственный волшебник. Вдоволь поплавав, герой клянется отомстить обидчикам и разыскать дражайшую родственницу. Кто сказал **Fable**?

Тем, кто переживает это пафосное вступление, предстоит оказаться один на один с гигантским игровым миром. В лучших традициях **The Elder Scrolls** и **Gothic** здесь можно пойти куда угодно, выполнить множество дополнительных заданий или просто прогуляться по окрестностям, устроив геноцид ретивой живности. Свободу выбора обещают огромную. Сбрасывайте с трона королей и

решайте судьбу целых государств или же займитесь проблемами простых граждан. Симпатизируйте оркам, которые осаждают город людей? Что ж, придумайте, как открыть ворота, впустите клякастых в город и наблюдайте за резней — а можете и сами принять в ней участие. Через некоторое время зеленокожие обоснуются на новом месте, а вам придется подумать, как отразить нападение целой армии, которая движется к городским стенам, желая отомстить. Если же темная сторона не нравится, помогите снять осаду.

Не обойдется и без всеми любимых гильдий. Сразу стать почетным членом не получится, сначала придется завоевать доверие местной верхушки. Но если справитесь, приглашение вступить в гильдию не замедлит себя ждать. Выгода значительная: специальные задания, карьерный рост, изучение тайной магии и навыков, доступ к новым областям игрового мира и даже подчинение городов.

Далеко не все организации легкодоступны — некоторые (например, некроманты) практически

- ИЗДАТЕЛЬ:
ZUXKEZ ENTERTAINMENT
- РАЗРАБОТЧИК:
REALITY PUMP
- ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:
АКЕЛЛА
- ПОХОЖЕСТЬ:
■ TES IV: OBLIVION
■ СЕРИЯ GOTHIC
- МУЛЬТИПЛЕЕР:
ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ
- САЙТ ИГРЫ:
WWW.2-WORLDS.COM

ДАТА ВЫХОДА

КОНЕЦ 2006 —
НАЧАЛО 2007 ГОДА



с рождения ушли в подполье. Их сначала надо отыскать, что вовсе не просто. Если гильдия разонравилась, спокойно предайте ее, уничтожьте и выбирайте новую. Можно, наконец, вообще вступить во все организации сразу — но чужим мы, что со временем интересы разных «контор» пересекутся.

Каждое решение, которое примет игрок, разумеется, повлечет за собой целую цепь событий. В итоге же нас ждет аж целых семь разнообразных концовок — для ролевых игр это, если не ошибаемся, чуть ли не новый мировой рекорд.

Как и вечно откладываемый **The Witcher**, **Two Worlds** рассчитана в первую очередь на взрос-



Доспехи выполнены исключительно качественно. Надеемся, что и анимированы бои будут как надо.



Закон суров, а тех, кто его не соблюдает, в **Two Worlds** просто вешают. Наглядный пример перед вами.



Местный «Мерседес». Может, и нам такой достанется?



Волки тоже недолюбливают орков.

лых игроков. Мрачный и темный мир совсем не похож на яркое и красочное фэнтези, которым нас в изобилии пичкают другие студии. Удивляют разработчики не только внешним стилем — так, они отказались от разветвленных и глубоких диалогов. Для еще большей мрачности, что ли?

Впрочем, ладно — давайте вернемся к картинке. Графический движок основан на почти полностью переписанном моторчике **Earth 2160** — одной из самых красивых стратегий в мире. Результат, что называется, налицо. Скриншоты являют нам великолепную и очень детализированную картинку, в роликах проглядывает достойная анимация, а пресс-релизы тем временем кричат о поддержке самых современных графических наворотов, вроде шейдеров третьей версии и HDR. Игра без проблем распознает SLI, CrossFire и многоядерные процессоры. Разработка, правда, одновременно ведется для PC и Xbox 360, но, памятуя о вечных проблемах с консольными интерфейсами, авторы обещают как следует оптимизировать

Two Worlds под обе платформы. Надеемся, что это не пустые слова.

Особенное внимание уделяется природе. Тень от каждого листочка и травинки отражается сразу на всех рядом стоящих объектах, будь то соседние листочки, пенек внизу, пробегающий мимо заяц или доспех игрока. Ну а музыку, под которую мы будем восхищаться этими красотами, напишет голливудский композитор **Харольд Фолтмайер**. Среди его работ саундтреки к таким фильмам, как «Полицейский из Беверли-Хилз», «Лучший стрелок», «Флетч», «Огонь и лед».

Дерись и качайся!

За убитых монстров и выполненные квесты главному герою полагается традиционный опыт. А там и рост уровня, повышение базовых показателей и многочисленных навыков (среди них парирование ударов, всевозможные спецприемы, магия разных школ) — в общем, классическая прокачка. Универсалом стать не получится — очков на развитие

дают крайне мало, поэтому придется тщательно планировать развитие персонажа. Ограничений нет: даже если вы отказались в самом начале от создания собственного класса и выбрали один из десяти придуманных авторами, вам все равно позволят совершенствовать любые навыки. Единожды потраченные баллы в любой момент можно вернуть и израсходовать заново. Разумеется, не бесплатно.

А вот боевая система выглядит уже оригинальнее. Поразмыслив, Reality Pump отказалась от заклинания. Вы выбираете цель — и герой автоматически начинает наносить простые удары. Остается лишь отдавать команды: выпить зелье, колдовать, использовать спецприем. Почти все монстры (а их больше сотни) обладают слабыми и сильными сторонами. Попав к ним в лапы, нужно использовать разнообразные навыки и даже учитывать особенности ландшафта. Особенно сложно победить боссов: на некоторых придется ставить ловушки — например, заманить в ущелье и устроить там грандиозный обвал.

А еще обещают то, что мы ждем уже, наверное, несколько лет — настоящие бои верхом. Причем не только верхом на лошадях, но и даже на прирученных ящерах и чудовищах. Относиться к этому следует с изрядным скепсисом, ведь аналогичную вещь не смогли реализовать даже создатели **The Elder Scrolls IV: Oblivion**, люди куда более опытные.

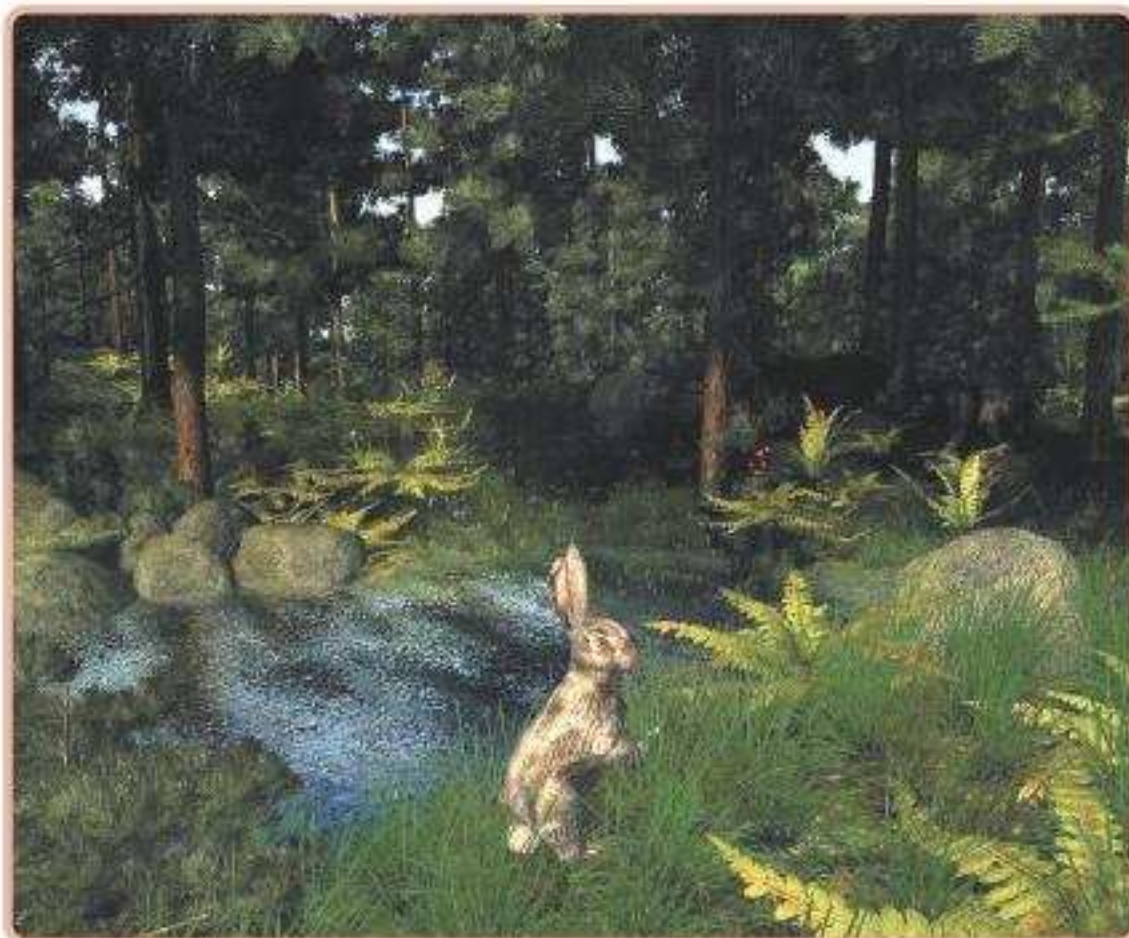
Магия разделена на пять школ, в большинстве из которых встречаются и атакующие, и защитные, и лечебные, и призывающие разных существ заклинания. Изучать волшебство можно, находя в процессе игры карты и комбинируя их. Нечто похожее реализовано и для предметов. Соединив,

скажем, пару мечей, игрок обретет новый, куда более могучий тесак (разработчики не раскрывают подробностей того, как это будет сделано, но, скорее всего, речь идет о перековке. — **Прим. ред.**). Но и без того предметов великое множество. Генерируются они случайно, хотя есть и наборы вещей, коллекционирование которых даст дополнительные плюсы — так что даже самые придирчивые модники будут рады.

Не хотите красоваться своим нарядом перед виртуальными персонажами? В таком случае добро пожаловать в многопользовательский режим. Здесь игра превратится в заправскую **Diablo**, где главную роль играют прокачка персонажа и добыча редкой экипировки, а сложность увеличивается параллельно развитию героев. Сюжет же, скорее всего, отойдет на второй план.



Всем нам известно, что проекты типа «наворотить всего и побольше» (а именно таковым является Two Worlds) редко бывают успешными. С другой стороны, наворотить обещают столь классных вещей, что нам, честное слово, хочется, чтобы все получилось. Что ж, будем ждать, а пока ждем, обязательно постараемся познакомиться с игрой поближе — тем более что отечественным издателем Two Worlds стала компания «Акелла», которая наверняка поделится рабочей версией. ■



БУДЕМ ЖДАТЬ?

Очень серьезная заявка на одну из самых масштабных ролевых игр. Теперь осталось самое «простое» — качественно сделать все, что было обещано.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

60%

ЖАНР
ПОШАГОВАЯ ТАКТИКА

ИЗДАТЕЛЬ
АКЕЛЛА

РАЗРАБОТЧИК
.DAT

ПОХОЖЕСТЬ
■ СЕРИЯ DISCIPLES
■ СЕРИЯ HEROES OF
MIGHT AND MAGIC

МУЛЬТИПЛЕЕР
БЕЗ ПОДРОБНОСТЕЙ

ДАТА ВЫХОДА:

2007 ГОД

WWW.DISCIPLES3.RU



DISCIPLES 3 РЕНЕССАНС



У *Disciples 3* два лица. Одно из них — это торжественный финал КРИ'2006, где игра получила сразу две награды. Это амбициозная студия-разработчик .dat, в число основателей которой входит Анри, один из лучших российских игровых художников. Это, наконец, многочисленные анонсы и пресс-релизы с обязательными наполеоновскими планами и громкими обещаниями.

Но есть и другое лицо. Долгая история с потерей разработчиков-вдохновителей и сиротливыми скитаниями по вокзалам компьютерно-игровой индустрии. Приемные родители из далекой России. Ревнующие фанаты, которые, как и полагается, считают, что *Disciples 3* могут сделать только те люди, которые создали предыдущие две части, — всех же остальных нужно немедленно растоптать, порвать в клочки и утилизировать в высокотемпературной печи.

Подобная «двуликость» в последнее время свойственна многим играм — ситуация на рынке меняется, старые студии закрываются, а на их место приходят новички с дерзкими идеями и очень скромным прайсом на разработку. И это не то чтобы совсем уж катастрофа — пример *Nival Interactive* и *Heroes of Might and Magic 5* показал, что люди со стороны вполне способны сделать достойное продолжение чужой серии. Так что мы очень внимательно следим за .dat и *Disciples 3* — вдруг то, что уже случилось один раз, станет правилом?

Ветер с востока

Для начала стоит отметить, что три месяца назад наша ударная рубрика «Из первых рук» уже отчиталась подробной статьей о *Disciples 3*. Казалось бы, в ней мы рассказали вам практически обо всем, о чем только можно было, — но это, конечно

же, неправда. В очередной беседе со старыми знакомыми — Анри и Димой Демьяновским — мы узнали и новые подробности о разработке игры, и то, как сами ребята относятся к своему детищу. Так что спешим поделиться с вами.

Имидж Не так давно нам открылась маленькая тайна — оказывается, разработчики *Disciples 3* без ума от jRPG. Расскажите же подробнее об этом увлечении — какие именно игры любите и за что? И какие идеи из японских RPG вы планируете воплотить в *Disciples 3*?



[Анри]

Из последнего, что мне понравилось, отмечу три игры: *Shadow of the Colossus*, *Final Fantasy XII* и *Disgaea*. Первой я заинтересовался еще задолго до анонса — как раз в тот момент, когда в Сеть просочилась информация, что создатели *Ico* работают над новым, очень амбициозным проектом. И не ошибся — на мой взгляд, это самая атмосферная игра, которую я держал в руках за последние годы. *Final Fantasy XII* вообще представлять не надо — думаю, даже те люди, которые ни разу в жизни и близко не подходили к консолям, все равно слышали об этой серии. «Финалку» я всегда любил за огромное количество оригинальных идей и за их высокочлассную реализацию.

Ну и наконец, *Disgaea*. Про нее мы вспомнили как раз тогда, когда начали работу над *Disciples 3*. Оригинальные пошаговые бои, очень харизматичные персонажи, партия, где каждый юнит приходится раскачивать долго, старательно и со вкусом, шикарные диалоги, увлекательный сюжет — это как раз все то, что я бы так хотел видеть в своем проекте.



[Дима]

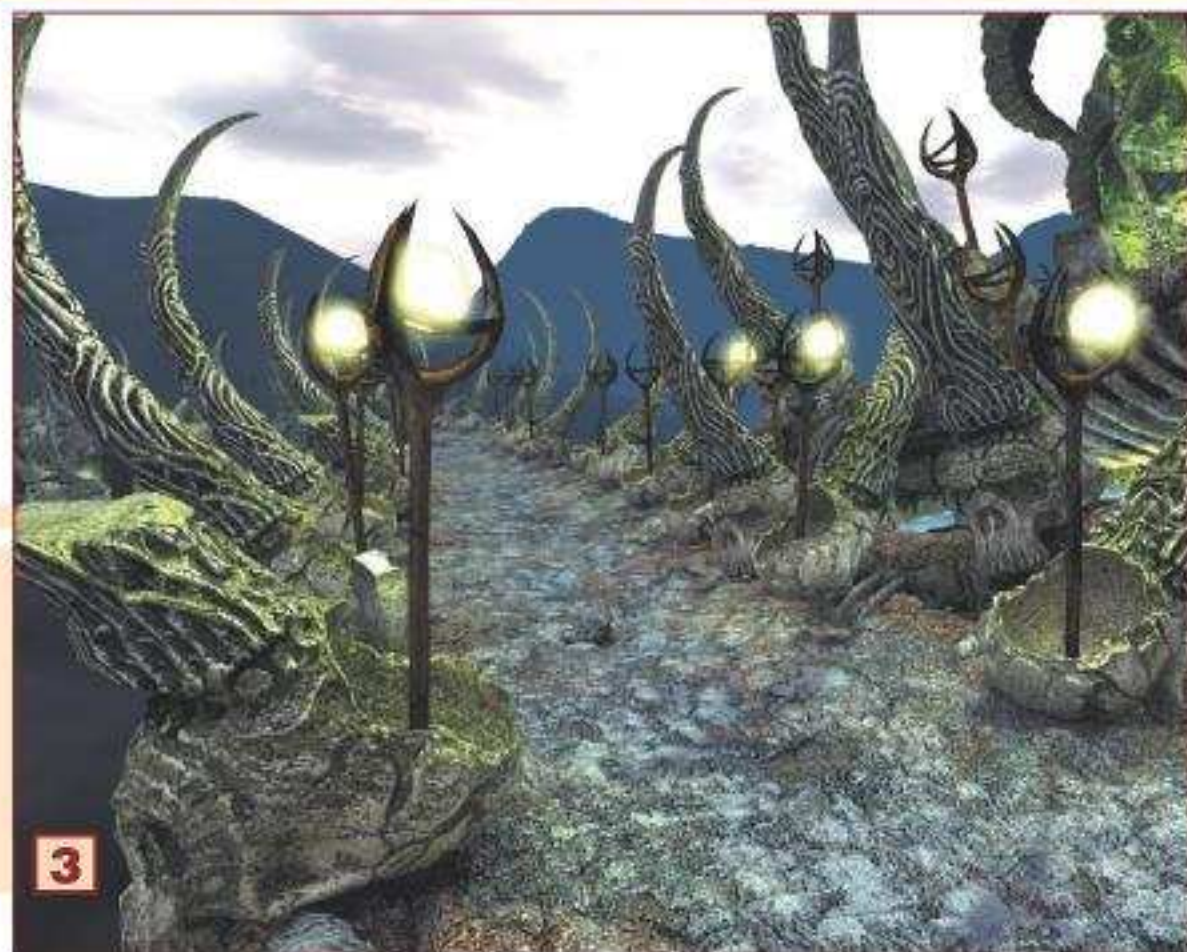
Действительно, в нашей команде очень много поклонников jRPG, и я — не исключение. Мне нравятся многие японские игры. Ну а самой любимой, конечно, является серия *Final Fantasy*.

Вообще, jRPG привлекают великолепным и очень часто фило-

софским сюжетом, в них разнообразный мир и продуманная игровая механика. И, как вы уже, наверное, догадались, именно эти три вещи мне бы хотелось воплотить в *Disciples 3*: сюжет, не оставляющий никого равнодушным, геймплей, от которого никак не оторваться, и вселенная, в которой хочется жить.

- 1 Скалолазов в мире *Disciples 3* принято подкарауливать в самых неожиданных местах и бить больно-больно.
- 2 Город людей традиционно пафосен и величественен.
- 3 Разработчики *Disciples 3* честно жалеют о том, что не удастся уделить достаточно внимания нежити. Это — кадр с одной из редких мертвяцких локаций, которые все-таки просочились в игру.





ВАНДЯ Хорошо, давайте из далекой Японии переместимся в не столь уж и далекое прошлое — как раз в те годы, когда на рынке появились первая и вторая части Disciples. В чем, на ваш взгляд, заключались их главные недостатки?



[Анри]

На мой взгляд, главное, чего не хватало Disciples, — это разнообразия предметов. Плюс боевая система — она была очень шаблонной, с маленьким количеством вариантов развития событий. И наконец, интерфейс — устаревший, очень неудобный и некрасивый.

У нас очень много идей насчет того, как дополнить игру, сделать ее лучше и интереснее. Насколько они окажутся верными, покажет время.



[Дима]

Как мне кажется, разработчики предыдущих частей могли бы чуть-чуть тщательнее проработать игровой мир. Этим мы и займемся — сделаем вселенную более продуманной, связанной и в то же самое время дадим игрокам больше разных возможностей.

Ну и вторая большая тема — сражения. Они требуют серьезной доработки. Так считаем не только мы, но и Strategy First, компания, обладающая правами на Disciples 3. Боевая система подверглась громадным изменениям: юниты получили возможность перемещаться по полю боя и выполнять несколько действий, арены стали интерактивными, на них появились предметы, влияющие на ход драки.

ВАНДЯ Критичные вы. Ну а хоть что-то в предыдущих частях понравилось?



[Анри]

Атмосферность и еще раз атмосферность. В этом направлении создатели Disciples проделали просто огромный объем работы. Правда, местами в угоду атмосферности были принесены в жертву «казуальные» элементы — быстрая прокачка, очевидность некоторых решений, наличие системы постоянных поощрений — которые при правильном подходе сделали бы игру интересной для куда большего количества людей.



[Дима]

Мне очень понравилось то, что оставалось стратегией, серия сделала большой шаг в сторону RPG. В Disciples ты сопереживал своим персонажам — и благодаря этому погружался в игру без остатка. Когда же ты просто командуешь безликой армией, то быстро теряется ощущение присутствия.

ВАНДЯ Вопрос к Анри. Серия Disciples всегда славилась своим артом. Вас же многие считают (и, надо сказать, не беспочвенно) лучшим игровым художником России. Как вы оцениваете работу людей, которые оформляли предыдущие игры серии?



[Анри]

Пусть и не во всем, но мне нравится их подход. В их артах одновременно чувствуется влияние культур народов Севера и Востока. Многих такое сочетание, наверное, шокировало, но поверьте, это очень красиво, дерзко и необычно.

С другой стороны, мне не понравилось то, что в игре очень мало приятных глазу женских персонажей. Не истеричных по-

луговых девиц в броне, а именно изящных, со вкусом нарисованных юнитов. Очень хочется исправить сей недостаток, но, к сожалению, некоторые ограничения накладывает то, что наша игра должна быть похожа на предыдущие части.

Внешний мир

ВАНДЯ Вам, как и любому разработчику, приютившему чужую игровую серию, наверняка приходится тесно общаться с теми, кто обладает правами на нее. Удалось ли найти общий язык, плодотворным ли оказалось сотрудничество?



[Анри]

Знаете, мне иногда кажется, что идей, к которым мы пришли вместе со Strategy First, хватит не на одну игру. К сожалению, далеко не все наши задумки удастся реализовать — что-то дорого, на что-то надо слишком много времени. Но в целом Strategy First очень хотят развивать серию Disciples — и меня это только радует.



[Дима]

В основном мы общаемся с Ричардом Тьериемом, дизайнером прошлых игр серии. Это очень интересный человек, чаще всего наши мнения совпадают. Конечно, не обходится без споров, но мы почти всегда находим компромисс. Кроме того, большинство споров касается количества арта и даты выхода, а вот во всем, что касается игровой механики, мы отлично понимаем друг друга.

ВАНДЯ А как насчет многочисленных фанатов серии? Мы уже наблюдали немало оживленных дискуссий на форумах. Извлекли ли вы из них что-нибудь полезное для себя?



[Анри]

В процессе общения с поклонниками Disciples я узнал следующее: для игроков очень часто оказываются важными те вещи, на которые мы, разработчики, практически не обращаем внимания. Необходимо понимать это — ведь делаем игру мы все-таки не для себя, а для них.



[Дима]

Буду честен, мнение игроков мы пока учитываем, скажем так, «для виду». Ну, и иногда в качестве дополнительного аргу-

мента в защиту своей позиции. Вообще, мы больше рассчитываем на альфа- и бета-тесты — к тому времени Disciples 3 уже приобретут почти заверченный вид, и нам будет очень важно узнать, что нравится будущим покупателям, а над чем еще следует поработать.

ВАНДЯ Последний вопрос. Так получилось, что мы сегодня говорили в основном о разных интересных мелочах, которые тем или иным образом касаются Disciples 3. И тем не менее как протекает разработка самой игры? На какой стадии вы сейчас находитесь, что добавилось или поменялось в концепте? Определелись ли вы, наконец, с тем, каким станет сюжет игры, — будут ли это три отдельных кампании или один огромный цельный мир? Не изменилась ли дата выхода?



[Анри]

Мы вовсю работаем над технологической демоверсией и почти завершили написание сценария.



[Дима]

Что же касается подачи сюжета игры, то мы все-таки решили остановиться на отдельных кампаниях — так Disciples 3 будут более похожи на прошлые части. Дата выхода пока не менялась, и мы очень надеемся, что не изменится и в будущем.



Примерно те же самые надежды питаем и мы. Энтузиазм разработчиков интригует настолько, что хочется как можно быстрее получить ответ на вопрос, чем же в итоге окажутся Disciples 3. Прилежным приемником знаменитой серии? Совершенно неиграбельным нагромождением никому не нужных идей? Или проектом, сильным настолько, что фанаты мигом простят ему все нестыковки с оригинальной вселенной? Что ж, время покажет! ●

БУДЕМ ЖДАТЬ?

.dat собираются вдохнуть в Disciples 3 новую жизнь, смешав потрясающую атмосферу серии с японскими геймплейными мотивами. В итоге может получиться очень и очень оригинально.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

60%

ЖАНР

STEALTH ACTION

ИЗДАТЕЛЬ

1C

РАЗРАБОТЧИК

HAGGARD GAMES

ПОХОЖЕСТЬ

■ СЕРИЯ SPLINTER CELL

■ СЕРИЯ HITMAN

МУЛЬТИПЛЕЕР

НЕТ

ДАТА ВЫХОДА:

2006 ГОД

[HTTP://GAMES.1C.RU/DEATH_TO_SPIES](http://games.1c.ru/death_to_spies)

Андрей Александров

СМЕРТЬ ШПИОНАМ

Вторая мировая в играх — это прежде всего затоптанный сапогами Омаха-бич, это бойня в Сталинграде, это совершенно скучные, но неожиданно популярные сражения в Африке. Раз за разом бросаясь в пекло величайшей войны прошлого века, разработчики, увы, забывают о том, что в ней есть еще множество интересных и мало кому известных тем. Например, они совершенно не помнят о том, что именно Вторая мировая дала сильнейший толчок спецслужбам ведущих держав тех времен. Да, не спорим — схватки на невидимом фронте были не так заметны, как масштабные баталии с участием десятков тысяч человек. Но на исход войны они повлияли, пожалуй, ничуть не меньше.

Поэтому мы в «Игромании» очень обрадовались, когда узнали, что в России прямо сейчас разрабатывается игра «Смерть шпионам», посвященная пусть и практически неизвестной, но одной из самых сильных спецслужб тех времен — отечественной контрразведке СМЕРШ (собственно, это название произошло от фразы «Смерть шпионам»). Разумеется, мы мигом обратились по нужному адресу, прошли все строгие проверки, получили необходимые допуски — и после этого смогли проинтервьюировать команду разработчиков.

В шпионском логове

Наши старания оказались щедро вознаграждены. Руководитель проекта **Алексей Агамалов** не стал отсиживаться за спинами PR-менеджеров, а лично вызвался отвечать на поставленные вопросы. И сделал это, скажем мы вам, очень и очень достойно.

Начать беседу мы, конечно же, решили с личности главного героя и с задач, которые перед ним встанут в игре. Но перед этим, чтобы у вас не возникло лишних

вопросов, скажем несколько слов о том, чем занималась СМЕРШ во время Второй мировой. Ее основной задачей была контрразведка, борьба со спецслужбами противника, поиск и обезвреживание засылаемых ими шпионов и диверсантов. Если и дальше следовать логике, то работать СМЕРШ должна на территории своей страны — ведь именно здесь активнее всего действует враг. Однако в «Смерти шпионам» нашего героя совершенно неожиданно забросят в глубокий тыл противника. Ничего странного в этом нет — именно там готовилось большинство спецопераций против СССР, а любую угрозу, как известно, нужно давить в зародыше. Да и вопрос с перебежчиками, которые скрываются в тылу врага, тоже нужно решать — причем желательно летальными методами. Для всех этих вещей в СМЕРШ даже был создан специальный, четвертый, отдел, который специализировался на операциях далеко за линиями фронта. Так что привыкайте — защищать свою страну от шпионов в игре нам предстоит на чужой земле.

Ну а теперь давайте передадим слово Алексею.

Имя Обычно личности сотрудников спецслужб держатся в строжайшем секрете. Но давайте разок нарушим это правило и расскажем про главного героя. Кто он? Где родился и вырос? Кем служил до поступления в СМЕРШ? У кого обучался тяжелой профессии охотника на шпионов?



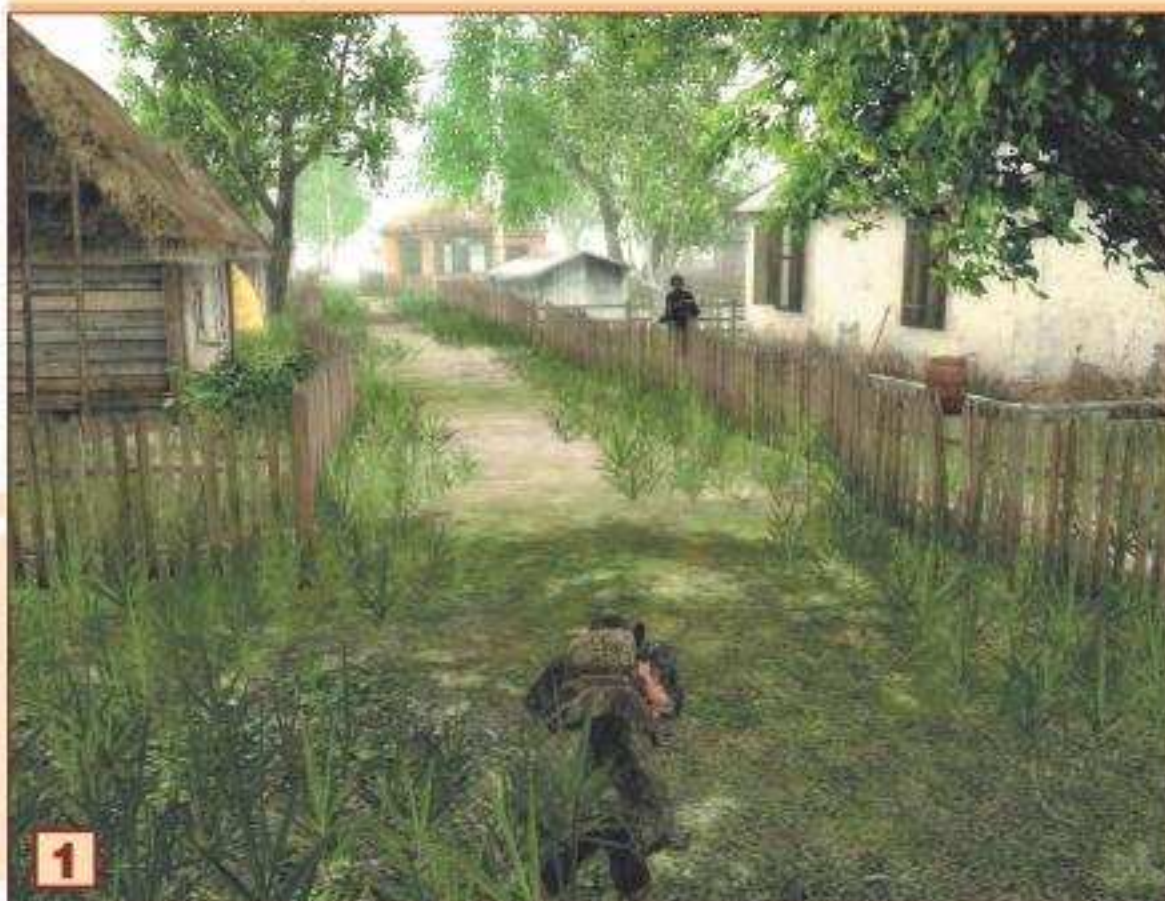
[Алексей]

Лучше всего на этот вопрос ответит выдержка из досье нашего героя. Итак, Семен Алексеевич Строгов. 1914 года рождения, русский. Место рожде-



Алексей Агамалов, видимо, задумал какую-то очередную шпионскую интригу. Посмотрите, какое довольное у него лицо.

- 1 «Вы видите суслика? Нет? А он есть...» В отличие от многих стелс-экшенов, главгерой «Смерти шпионам», выходя в поле, натягивает на себя камуфляж — и заметить его становится трудно даже игроку.
- 2 На месте разработчиков мы бы серьезно подумали над эмоциональным обликом Семена Строгова. Ибо на всех скриншотах он носит строго одно каменно-героическое лицо.
- 3 Подобраться со спины — и в голову ему, в голову! Все, надеемся, вспомнили Splinter Cell?



1



ния: город Днепропетровск. Майор военной контрразведки. Учился в разведшколе Генштаба в Москве. После ее окончания направлен в распоряжение Отдельного мотострелкового батальона особого назначения. В марте 1943 года был повышен до звания капитана и переведен в четвертый отдел контрразведки СМЕРШ (зафронтовая разведывательная и контрразведывательная деятельность). Принимал участие в спецоперациях в период с 1943 по 1946 год. Награжден орденом «Отечественной войны» и орденом «Красного знамени». Работал в группе. Позывной — «Астра».

Вопрос Специализация СМЕРШ — это все-таки не разведка, а отлов вражеских шпионов, предателей и прочих неугодных военному командованию граждан. Тем не менее в вашей игре действовать мы будем во вражеском тылу. Какие же задания ждут нас там? Огромный сюжет, посвященный, например, ликвидации шпионской организации, противостоящей СССР? Или некий набор отдельных миссий?



[Алексей] Миссии у нас очень разноплановые и охватывают период 1943—1945 гг. В основном это разведывательно-караательные операции: добыча важных документов, похищение людей, способных выдать ценные сведения, уничтожение предателей. Есть диверсионные и даже спасательные миссии. У последних, кстати, будет своя особенная специфика. Дело в том, что для командования СМЕРШ важен не сам человек, а то, чтобы информация, которой он обладает, не ушла к врагу. Поэтому в большинстве

случаев игрок может выбирать между спасением бедолаги и его ликвидацией.

Вопрос В пресс-релизе говорится, что в основе всех десяти миссий будут лежать реальные исторические события. А можете привести примеры?



[Алексей] Например, дело Рауля Валленберга, шведского дипломата, исчезнувшего в 1945 году. Валленберг был задержан военной контрразведкой СМЕРШ в Будапеште и тайно ликвидирован во внутренней тюрьме Министерства государственной безопасности в 1947 году. Он принадлежал к известному семейству финансовых магнатов. Контакты с ним были установлены в самом начале войны, когда советская резидентура в Стокгольме получила указание найти влиятельных людей в шведском обществе, которые могли бы стать посредниками при проведении переговоров с финнами о заключении сепаратного мира.

Однако уже в 1945 году фронтовые органы СМЕРШ получили из Москвы ориентировку на Валленберга, в которой указывалось, что он подозревается в сотрудничестве с германской, американской и английской разведками. За ним было предписано установить постоянное наблюдение, отслеживать и изучать его контакты — прежде всего с немецкими спецслужбами. Задача нашего героя в этой операции — заполучить осведомителя, который обладает информацией о связях Валленберга с начальником немецкой разведки Шелленбергом.

Вопрос А как насчет нелегальности прохож-

дения игровой кампании и миссий? Будет? И если да, то просим немедленно предъявить доказательства!



[Алексей] У нас совсем нет четкого «коридора» прохождения. Есть цели, есть подсказки, а вот как выполнять миссию — игрок должен придумать сам. Например, для уничтожения офицера в одной из миссий можно, например, переодеться в форму немецкого солдата, взять грузовик, подогнать его к балкону особняка, взобраться на второй этаж и установить ловушку на дверь. Можно добыть форму офицера, пройти мимо охраны и уничтожить врага прямо в кабинете. А можно и вообще не заниматься никакими переодеваниями, а просто попробовать аккуратно пробраться к цели.

Вопрос Разрабатывая игру, вы, конечно же, очень подробно изучили историю СМЕРШ. Расскажите, какими источниками вы пользовались, — вдруг наши читатели тоже захотят приобщиться? И какие события из истории этой легендарной спецслужбы произвели на вас самое большое впечатление?



[Алексей] Мы ознакомились с множеством книг, дневников и очерков тех людей, кто так или иначе пересекался с контрразведкой во времена Второй мировой. Самые доступные из них это, как мне кажется, «Спецоперации. Лубянка и Кремль. 1930—1950 годы» Павла Судоплатова и «Секретные задания РСХА» Отто Скорцени.

Событий и операций СМЕРШ во время Второй мировой провела настолько много, что довольно тяжело выделить что-то осо-

бенное. Хотя постараюсь. Например, очень интересна крупная стратегическая операция «Загадка», которая продолжалась почти до самого конца войны и была нацелена против шестого управления РСХА «Цеппелин-Норд». В результате СМЕРШ удалось получить данные на очень большое количество кадровых сотрудников и агентов германских спецслужб.

Хитман времен Второй мировой

Как вы думаете, что нужно нашему герою для того, чтобы успешно внедриться на территорию противника? Разумеется, качественная боевая система! Разработчики позиционируют игру как *stealth action*, а в этом жанре, как известно, в почете четкий, тщательно выверенный геймплей, который, с одной стороны, не прощает нам ошибок, а с другой — делает все для того, чтобы дать возможность играть аккуратно, красиво и умело. Итак, что же собираются сделать разработчики «Смерти шпионам»?

Вопрос Давайте перейдем к геймплею. Первый вопрос: нас ждет классический стелс или все-таки будут и экшен-вставки, в которых игрок сможет расслабиться и нашинковать свинцом десяток врагов?



[Алексей] В основном это, конечно, стелс, но на открытых уровнях есть зоны, например в лесу, где можно повоевать и в открытую. Однако вести бой одновременно больше чем с парой-тройкой солдат будет довольно сложно — все-таки мы играем за самого обычного агента, а не за супермена.

ВМНИИ В ролике есть следующая сцена: роскошно обставленный особняк, пара не менее роскошно обставленных женщин и спокойный, одетый в аккуратный костюм главный герой. Так вот, редакцию «Игромании» в первую очередь интересуют женщины. Одна из них — это, случайно, не лейтенант Петрова, которая помогает нам в сложной миссии? И будут ли вообще в игре дружественные персонажи, выступающие на стороне игрока?



[Алексей]

Будут, но их участие заключается скорее в пассивной помощи (снабжение какой-либо информацией, например). Выполнять же операции наш герой будет как настоящий профи — то есть в одиночку.

Из того же самого ролика, кстати, можно сделать еще один интересный вывод: помимо поле-

вых миссий, в игре нашлось место и заданиям а-ля *Hitman*. В них игроку предстоит пробираться на разнообразные светские мероприятия, некоторое время маскироваться под обычного их завсегдатая, а потом тихо и аккуратно выполнять свою задачу.



ВМНИИ Наши враги, конечно же, уже спят и видят, как зашелкиваются наручники на запястьях очередного наглого СМЕРШевца. Расскажите, как лучше всего избежать столь неприятного финала? Как устроена ваша стелс-система, делаете ли вы ставку на звуки, на расчет зон видимости и уровня освещения или, может, на что-нибудь еще (переодевания в гражданскую одежду мы уже видели)?



[Алексей]

Все зависит ситуации: где-то важно будет учитывать шум, а где-то — зоны видимости. Герой сможет выступать сразу в

двух ипостасях — диверсанта и шпиона в форме. Отметим также, что важную роль станет играть система распознавания, благодаря которой враги видят странности в поведении игрока и реагируют на них соответствующим образом. То есть, например, если вы будете ползать в форме немецкого офицера рядом с немецкими же солдатами, то это, как минимум, вызовет подозрение. Бить товарищей по оружию при свидетелях тоже воспрещается.



ВМНИИ А будет ли игра «помогать» нам скрываться от врагов? Как, например, насчет индикатора видимости, аналогичного тому, что был в *Splinter Cell*?



[Алексей]

У нас есть другая интересная вещь — индикатор потенциальной опасности. Он показывает обстановку вокруг игрока и оценивает угрозу. Например, если наш герой приближается к офицеру, который может его распознать, то показания индикатора тут же начинают расти.

Еще у нас есть система подсказок, которая показывает, какими действиями игрок может в данный момент себя демаскировать. Например, если герой переодеет в форму противника, но при этом на плече по-прежнему висит ППШ, появится иконка с подсказкой об этом. Сюда же стоит добавить и зоны видимости врагов, которые отображаются на карте.



ВМНИИ Другой интересный момент — оружие и экипировка. Какие пушки окажутся в наших руках? Насколько детально они моделируются?



[Алексей]

В игре есть пистолеты, винтовки, пистолеты-пулеметы — все зависит от ситуации. Самым же популярным и полезным, наверное, окажется наган с глушителем системы «Брамит». Каждый ствол обладает немалым количеством параметров — разброс пуль при стрельбе, отдача, максимальная дальность, скорость перезарядки.

Для тихого уничтожения противников лучше всего подойдут ножи и удавка. Плюс будут гранаты, из которых можно делать ловушки-растяжки. Наконец, почти на любом уровне найдутся предметы (тарелки, ложки, чаш-

ки и прочая утварь), которые можно метать, отвлекая внимание врагов.



ВМНИИ А как насчет всяких шпионских штук? Мы, конечно, понимаем, что Вторая мировая была давно, но наверняка и тогда ученые снабжали спецслужбы разными хитрыми приспособлениями?



[Алексей]

Совсем хитрых приспособлений, увы, не будет — разве что яды и специальные устройства для отвлечения внимания. Кроме того, наш герой обладает некоторыми интересными навыками — например, он может замкнуть рацию таким образом, чтобы она ударила током того, кто ей воспользуется.



ВМНИИ Ну и самое интересное — техника. На чем мы сможем покататься? Какую роль в миссиях будут играть все эти грузовики и легковушки?



[Алексей]

Ездить можно на грузовых и легковых машинах, а также на мотоцикле. Иногда техника будет просто облегчать передвижение по уровню, а иногда — помогать выполнять ту или иную задачу (например, пробраться через КПП куда проще, если у вас есть автомобиль и водительская форма).



Что ж, романтика советских шпионских фильмов, похоже, собирается вернуться в наши края. Сокрушающая мир война, отважный одиночка, внедренный в самое сердце вражеской разведки и действующий на территории противника, дерзкие, но аккуратно спланированные операции — все это ждет нас в «Смерти шпионам». Мы же, в свою очередь, ждем пресс-версии, чтобы собственноручно оценить, насколько качественно разработчики воплощают в жизнь все то, что пообещали нам. ●

БУДЕМ ЖДАТЬ?

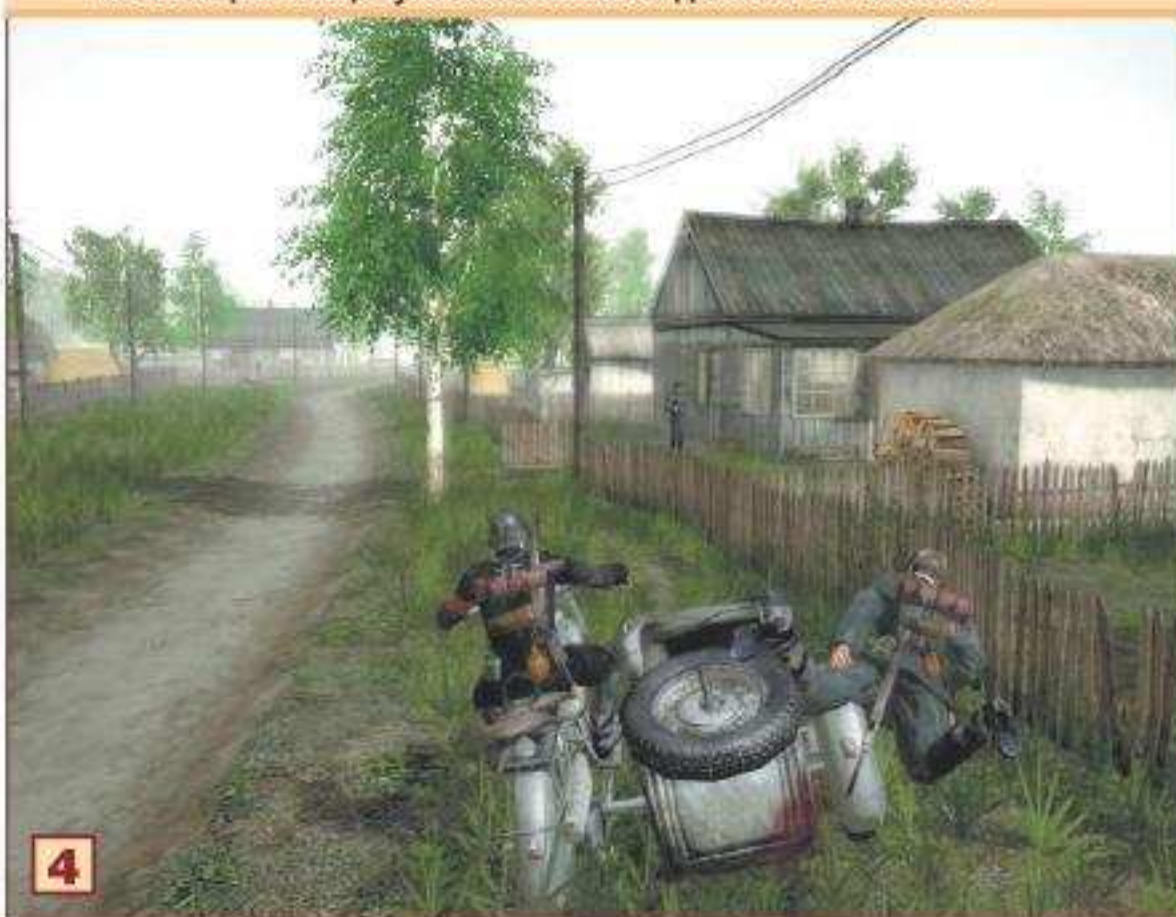
«Смерть шпионам» даст нам уникальную возможность — увидеть Вторую мировую войну с другой стороны. Шпионские интриги, заговоры, опасные задания — во всем этом нам предстоит принять самое непосредственное участие.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

60%

4 А еще в «Смерти шпионам» будут лихие мотогонки с периодически выпадающими из коляски пассажирами!

5 Карта в правом верхнем углу нагло докладывает о том, куда направлены взоры всех присутствующих противников. Сотрудники настоящих спецслужб коллективно давятся от зависти.



Акелла

ЖАНР КОСМИЧЕСКИЙ СИМУЛЯТОР

Новый хит от создателей
"Князя Тьмы" (SACRED)

DARK & STAR ZONE

После окончания всеобщей межгалактической войны прошли столетия. Между расами, населяющими освоенную часть Вселенной установился шаткий мир.

Чтобы следить за соблюдением перемирия и контролировать растущее могущество каждой империи, был создан великий совет.

Однако в последнее время участились нападения на гражданские корабли, и виновной в этом оказалась раса, представители которой обитают на самом краю исследованной части Вселенной...

РЕКЛАМА



М.видео

ВУДЭОЛЕНА

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М.Видео" и "ВидеоЛенд"



© 2006 "Akella"
COPYRIGHT © ASCARON ENTERTAINMENT UK LTD 2006. "ASCARON ENTERTAINMENT UK LTD 2006
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой: www.cdgames.ru
Оптовая продажа: Москва, (495) 363-46-14, nataly@cdnavigator.ru
Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, akella@msgbox.ru Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42,
akellarostov@aaaanet.ru. Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua.
Филиал ООО "Полет Наavigатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение
компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.



Акелла



Светлана Карачарова

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

GOTHIC 3



Эту игру ждут миллионы, а делают ее 19 человек. И почти все они нам уже давно известны — с того самого момента, как впервые прозвучало название **Gothic**. Первую игру ругали за излишне запутанный сюжет, вторую — за исключительно открытый, обе части хвалили за неимоверно затягивающую атмосферу и живой мир и тихо про себя бубнили о несколько недружелюбном управлении и интерфейсе. В результате к третьей серии разработчики стали осторожны, как бывалые лисы, и теперь пытаются угодить и вашим, и нашим. Не нравится «готическое» управление — вот вам стандартное, мир был маловат — ну так получите 75 квадратных километров, а про сюжет мы вам и вовсе ничего не скажем, а то будет как прошлый раз.

И ведь что интересно: вместо того чтобы гордо отвернуться со словами: «Ну и делайте сколько угодно вашу «Готику», а мы пока поиграем в...», вся игровая общественность ждет Чуда. И поскольку до явления этого самого Чуда перед наши светлые очи осталось не так уж и много времени, мы решили слегка попинать всех, кто имеет к нему отношение, и составить максимально четкий портрет грядущей **Gothic 3** — настолько, насколько это вообще возможно в море противоречащих друг другу фактов, оговорок и недомолвок.

Интрига как двигатель прогресса

Что такое ролевая игра? Разумеется, интригующий сюжет с массой неожиданных поворотов, любопытных ответвлений, парой-тройкой разных концовок и кучей побочных квестов. Всего этого нам набьют полные карманы и насыпят в пригоршню с верхом, но вот как конкретно это будет выглядеть — вопрос, ответ на который приходится искать самостоятельно. Будем отталкиваться от фактов.

Итак, главгерой (все так же лишенный имени) и компания его товарищей из прошлых частей игры (Горн, Милтен, Лестер, Диего) прибывают на материк. Тут же выясняется, что король Робар Второй за время наших странствий успел проиграть битву с орками, и теперь им принадлежит большая часть материка. Почему люди потерпели поражение, история умалчивает, хотя есть некоторые основания предполагать, что произошло это из-за того, что из мира исчезла магия, и армии короля просто нечего было противопоставить мощным орочьим ятаганам. Зачем орки вообще полезли на рожон — тоже вопрос, но опять же, по некоторым данным, у них на то есть весьма существенные причины. Одна из них — некий артефакт, который они денно и нощно ищут, да все никак не могут найти. Товарищ Ксардас, наш наставник и учитель

Жанр	РОЛЕВАЯ ИГРА
Издатель	JOWOOD PRODUCTIONS
Разработчик	PIRANHA BYTES
Издатель в России/ Локализация	GF
Похожесть	■ СЕРИЯ GOTHIC ■ СЕРИЯ THE ELDER SCROLLS
Мультиплеер	НЕТ
Дата выхода	КОНЕЦ 2006 ГОДА
Официальный сайт	WWW.GOTHIC3.COM
Фан-сайты	WWW.WORLDOFGOTHIC.DE/GOTHIC3 WWW.GOTHIC3.NET



Мы не удивимся, если ящик вдруг запишет человеческим голосом: «Куда роняешь?! Не видишь — стража рядом?»



Мы спросили у разработчиков...

Добраться до строжайше охраняемых телес разработчиков оказалось сложной задачей даже для сотрудников «Игромании», но мы все-таки сделали это и добились короткой беседы со **Стефаном Бергером**, бренд-менеджером компании JoWood и проекта Gothic 3. Как и следовало ожидать, в разговоре участвовал вездесущий PR-отдел, который в буквальном смысле заламывал руки и бил линейкой по губам как спрашивающим, так и отвечающим. В итоге на большинство вопросов ответы получались в духе «может, да, а может, нет, может, тьма, а может, свет». Но на некоторые вопросы (которые, очевидно, не считаются государственной тайной) ответы были все же вполне конкретные.

ИГРОМАНИЯ Здравствуйте, Стефан! Скажите, пожалуйста, вот сюжет у вас...



(с опаской косясь на нависающую линейку) Нет-нет! Только не про сюжет! Мы очень хотим, чтобы игра преподнесла вам парочку любопытных сюрпризов, причем с самого начала!

И поверьте, они стоят того, чтобы потерпеть и подождать до релиза!

ИГРОМАНИЯ Хорошо, тогда поговорим про саундтрек. Каких только имен не называлось, но кто реально занимается музыкальным оформлением Gothic 3 вместе с Каем Розенкратцем?



(с блеском в глазах) О да, саундтрек для нас — это предмет особой гордости. Записан он с участием Бочумского симфонического оркестра. Но это далеко не все — также в записи принимали участие японская группа «Гокю» (известна по фильмам «Матрица: Перезагрузка» и «Матрица: Революция» — Прим. авт.) и американская певица Элизабет Скотт (ее песни вы могли слышать в фильмах «Шестое чувство», «Брюс Всемогущий» и др. — Прим. авт.). Кай Розенкратц, наш штатный гений, сочинял музыку вместе с болгарским композитором Бориславом Славовым, и они сделали все возможное, чтобы саундтрек был экзотичным и в то же время максимально подходящим к игровому миру.

ИГРОМАНИЯ Проскакивала информация о романтической линии в игре. Можете подтвердить или опровергнуть?



(озадаченно хмурится) Кто-то очень много болтает... На самом деле у нас даже написана соответствующая музыкальная тема. Но если мы ее нигде не используем, Кай не обидится — подарит ее своей девушке и скажет, что сочинил только для нее. А вообще, это сюрприз, и я лучше промолчу (делаем вывод, что слухи, скорее всего, очень близки к правде. — Прим. ред.).

ИГРОМАНИЯ Все пребывает в уверенности, что третья «Готика» — последняя, и в ней история нашего безымянного героя будет окончательно завершена. Но, возможно, все ошибаются, и Gothic 4 уже в планах? Имеете в виду, любой ответ, кроме однозначного «нет!», будет считаться пусть расплывчатым, но «да!».



(хитро прищуривается) Пока мы делаем Gothic 3 и ни о чем другом думать не можем. Вот когда

да выпустим ее, тогда... тогда... посмотрим!

ИГРОМАНИЯ Когда же наконец...?



(смотрит честными-пречестными глазами) В октябре!



Стефан Бергер, бренд-менеджер JoWood и проекта Gothic 3. Пусть и не готичен, но однозначно харизматичен!

в Gothic 2, в третьей части ведет себя на редкость странно и (предположительно) будет, как говорится, выступать за темную сторону силы. А впрочем, у магов настолько всегда сложно с ориентацией, что лучше и не загадывать.

В этой заварушке нам и предстоит начать свое путешествие — старым знакомым героем-безименным, причем опять с нуля (будем надеяться, разработчики сумеют придумать какое-то более-менее внятное объяснение тому,

что наш персонаж уже во второй раз потерял почти все свои способности, и это не будет стандартное «стукнули пыльным мешком по голове, очнулся — гипс»). С другой стороны, обещано, что даже лишившись большей части своих сил, наш протеже останется довольно опасным типом — в частности, достоверно известно, что на материке его будут встречать как настоящую знаменитость, и посему есть некоторая надежда, что его не оставят в затертых пан-

талонах и с сучковатой дубиной на поясе. Но вот магию нам придется восстанавливать тяжким трудом. Хотя разработчики в голос утверждают, что если вам уж так прямо захочется использовать волшебство, значит, вы сможете сотворить свое первое заклинание буквально через час игры.

Вообще, возвращение магии в мир «Готики» станет, видимо, одной из множества сюжетных веток, по которым сможет пойти игрок. Если же мыслить глобально, в нашем распоряжении будут три пути: присоединиться к людям, дабы вернуть им утраченное, выступить на стороне орков или выбрать нейтральную позицию. При этом не забывайте, что один день в «Готике» длится два часа реального времени, а некоторые события происходят на глобальном уровне независимо от вас. Хотя опять же, если вы проведете неделю, валяясь на пристани и куря бамбук, то финал, скорее всего, не приблизится ни на йоту... по крайней мере, тот финал, к которому вы стремитесь.

Шел он три дня и три ночи

Разгуляться нам позволят по полной — теперь мир игры сразу доступен целиком, разве что на некоторых территориях пасутся монстры, которых по-молости лучше обходить стороной, да для прохода в отдельные места надо будет иметь при себе некую вещь. Пещеры и прочие интересные местечки в обязательном порядке скрасят наши тяжёлые



Разрешите, люди добрые, переночевать... а не то дом сожгу и всех жильцов порежу!

Мы спросили у локализаторов...



Максим Сухов, руководитель отдела локализаций компании GFI. Именно под его руководством третья «Готика» прямо сейчас учится русскому языку.

Воодушевленные заверениями разработчиков о том, что игра почти готова, мы немедленно связались с компанией GFI, дабы разузнать, как идут дела с переводом грядущего мегахита на великомогучий.

ИГРОМАНИЯ Здравствуйте, Максим! Как продвигается локализация?



[МАКСИМ]

Приветствую! Локализация проекта только начата. Некоторое время ушло на то, чтобы понять, с какой стороны подойти к этой громаде. Потом мы собрались с духом и бросились в бой.

ИГРОМАНИЯ Что, на самом деле все так страшно?



[МАКСИМ]

Мы получили только часть исходного локализаторского кита, но объемы даже этой небольшой части привели в нас в состояние тихого ужаса. Потом мы наконец-то поверили, что держим в руках ту самую *Gothic 3*, и приступили к разбору материала. Одним словом, нам брошен достойный вызов. Но мы справимся. Про себя думаю: что будет, когда нам пришлют все остальное?..

ИГРОМАНИЯ Максим, вам сейчас завидует добрая половина (как минимум) читателей «Игромании» — ведь вы уже видели исходный материал. Поделитесь секретом — что нас ждет?



[МАКСИМ]

Невероятный красоты и глубины мир. Иначе говоря, немецкая ролевая классика. И хотя мы обладаем только частью локализаторского кита, смею заверить, что вас ждет как максимум RPG вашей мечты, а как минимум увлекательная игра с отличным переводом.

ИГРОМАНИЯ Понимаем, что вопрос очень сложный, но все-таки — когда нам ждать релиза русской версии?



[МАКСИМ]

Я бы очень не хотел озвучивать конкретные сроки — сами понимаете почему. Есть план локализации игры, и мы ему следу-

ем. Релиз будет максимально приближен к европейскому.

ИГРОМАНИЯ Будет ли выпущена демоверсия до официального релиза?



[МАКСИМ]

Насколько мы знаем, JoWoDD практикует выпуск демоверсий своих игр. Таким образом, можно рассчитывать на то, что игроки увидят демку за некоторое время до официального выхода *Gothic 3*, то есть в конце сентября.

По нашим сведениям, в Лейпциге будет проведена очередная презентация игры, и будет пресс-показ. Насколько эта версия близка или, наоборот, далека от финальной, я, честно говоря, пока не знаю. Про себя думаю, что гораздо ближе, чем мы можем себе представить. Скажу также, что на концерте, который будет проводиться в день открытия GC'2006, симфонический оркестр исполнит музыкальные композиции из игры.

приключенческие будни, хотя большая часть игры пройдет под светом солнца или луны, то есть на открытом пространстве. Лошадей не планируется, так что огромные пространства придется покорять на своих двоих, либо пользуясь телепортами, об устройстве которых пока ничего доподлинно не известно — то ли это обычное средство передвижения, то ли магия, которой еще надо научиться.

Континент делится на три основных зоны: лесистая Миртана (средняя полоса), пустыня Варант на юге и снежный Нордмар на севере. Огромные просторы континента в основном не заселены,

всего нам обещано порядка двух десятков городов и поселков, каждый со своей уникальной архитектурой и любопытными историями, которые интересно будет послушать любому путешественнику. Миртану в начале игры удерживают орки (повстанцы скрываются в лесах), на севере живут дикие племена кочевников, а на юге — ассасины, которые охотятся на упомянутых кочевников и продают их в рабство оркам. И все это было бы не так интересно, если бы не уникальный искусственный интеллект (по крайней мере, так обещают), который отличается для жителей различных регионов, — то

есть вспыльчивые южане будут попросту не похожи на флегматичных северян. Да-да, мы в курсе, что подобные обещания дают на каждом углу, но *Piranha Bytes* мы знаем уже не первый год.

Путешествуя по миру, вы можете встретиться с представителями самых разных группировок и завоевать расположение каждой из них. По идее, до поры до времени вы можете быть в прекрасных отношениях со всеми тремя основными фракциями (орки, повстанцы, ассасины) и кучей второстепенных (друиды, кочевники, варвары, воры, гладиаторы и т. д.). Разумеется, если вы резво

начнете помогать одной стороне, то автоматически навредите ее противникам, и в плюс они вам это не запишут. Обратите внимание и на то, что информация в игре распространяется таким образом, что если вы, скажем, сотворили некое злодеяние на юге, жители севера узнают о нем не сию же секунду, а через какое-то время. Ко всему прочему, есть еще и репутация, которая поможет вам, например, поднять восстание в какой-то отдельно взятой деревушке или втереться в доверие к нужным людям (или не совсем людям).

Как бы вы не маневрировали, рано или поздно настанет тот мо-



Мы уверены, после такого вот замаха от врага мало что останется.



Организация кузнечного дела, судя по этому скриншоту, осталась неизменной.



Похоже, граждане решают, кто из них будет есть нас на ужин.



Цивилизованные орки отличаются армейской выправкой. Дикие особи на них совсем не похожи.

мент, когда придется определиться, какую из группировок поддерживать абсолютно и безоговорочно. В отличие от Gothic 2, где этот момент висел над нами дамокловым мечом чуть ли не с самого начала игры, теперь выбор можно сделать значительно позже. Поскольку основных фракций три, концовок тоже будет тоже три. Финал у игры будет закрытым — после финальной битвы мир изменится настолько, что не останется ровным счетом никакого смысла выполнять оставшиеся квесты.

Учиться, учиться и еще раз

Piranha Bytes до сих пор не показала, как будет выглядеть интерфейс, так что тут можно только строить догадки. Обещают удобный инвентарь с несколькими закладками, отдельные списки для маленьких вещиц типа свитков заклинаний и документов плюс полосу горячих клавиш. Дневник и карта в наличии, хотя заметки на карте делать нельзя. Мана будет регенерироваться со временем, а вот здоровье нет. Восстановить его можно любым стандартным способом — сон, еда, магия.

Боевая система также претерпела множество изменений: теперь она целиком и полностью построена на перках, каковых обещано приблизительно шесть-семь десятков. Есть три уровня владения оружием, каждый со своим набором специальных ударов. Можно вооружиться двуручным мечом или магическим посохом, можно взять в каждую руку по топору, можно к одноручному оружию добавить щит — вариантов тьма. Единственное ограничение — для того чтобы сотворить заклинание, потребуется освободить одну руку, так что если вы решили играть магом, забудьте про всякие там двуручные тесаки. Судя по демонстрациям и роликам, бой выглядит примерно так: длительное нажатие на клавишу мыши — сильный рубящий удар, которым мы сшибаем щит противника, затем серия коротких колющих ударов в незащищенные части тела и все, the end.

Магия в игре — отдельная песня. Как вы уже поняли, сначала нам придется выяснить, почему она вообще пропала, и выполнить некое количество квестов, дабы вернуть ее на законное ме-

сто. Рунная магия, основа магической системы «Готики», нашиими скромными усилиями будет восстановлена, и найдутся новые пути изучения заклинаний — например, некие древние таблички, которые придется с надлежащими церемониями зачитывать возле алтарей, дабы запомнить заклятье. В качестве бесплатного приложения — роскошные спецэффекты, сопровождающие практически любое волшебство.

Эпитет «роскошная» вообще очень подходит к игровой графике. Вы наверняка уже налюбовались на окрестные скриншоты и вполне представляете себе, как оно все будет выглядеть. Gothic 3 поддерживает все самые современные технологии, включая физические ускорители PhysX и систему лицевой анимации Emotion FX. Ну и компьютер для всего этого потребует соответствующий.



Что может быть лучше Gothic 3? Разве что какой-нибудь никем не замеченный шедевр, который выйдет из-под пера очередных дворовых гениев. Но вероятность такого — сотые доли процента.

Так что, скорее всего, именно третьей «Готике» придется поднимать планку в RPG-жанре до той высоты, куда еще очень долго не сможет дотянуться никто — во всяком случае, сейчас даже на отдаленном горизонте нет проектов подобного уровня.

2006 год станет лебединой песней ролевого жанра. TES 4: Oblivion хоть и выглядит величественно, но это все же слегка не то, что нам всем обещалось. Поэтому теперь мы ждем Gothic 3, возлагая на нее еще большие надежды, чем прежде. Что мы будем ждать после ее выхода?.. Кучку безызвестных проектов, создаваемых под девизом «переплюнем Piranha во всем»? А впрочем, в сторону грустные мысли — ожидание чуда всегда интереснее, чем само чудо. Пусть все, что мы ждем и на что надеемся, наконец-то исполнится, и пусть коробочка с Gothic 3 как можно скорее займет свое почетное место на той заветной полке, куда мы пускаем только самые любимые игры. ●

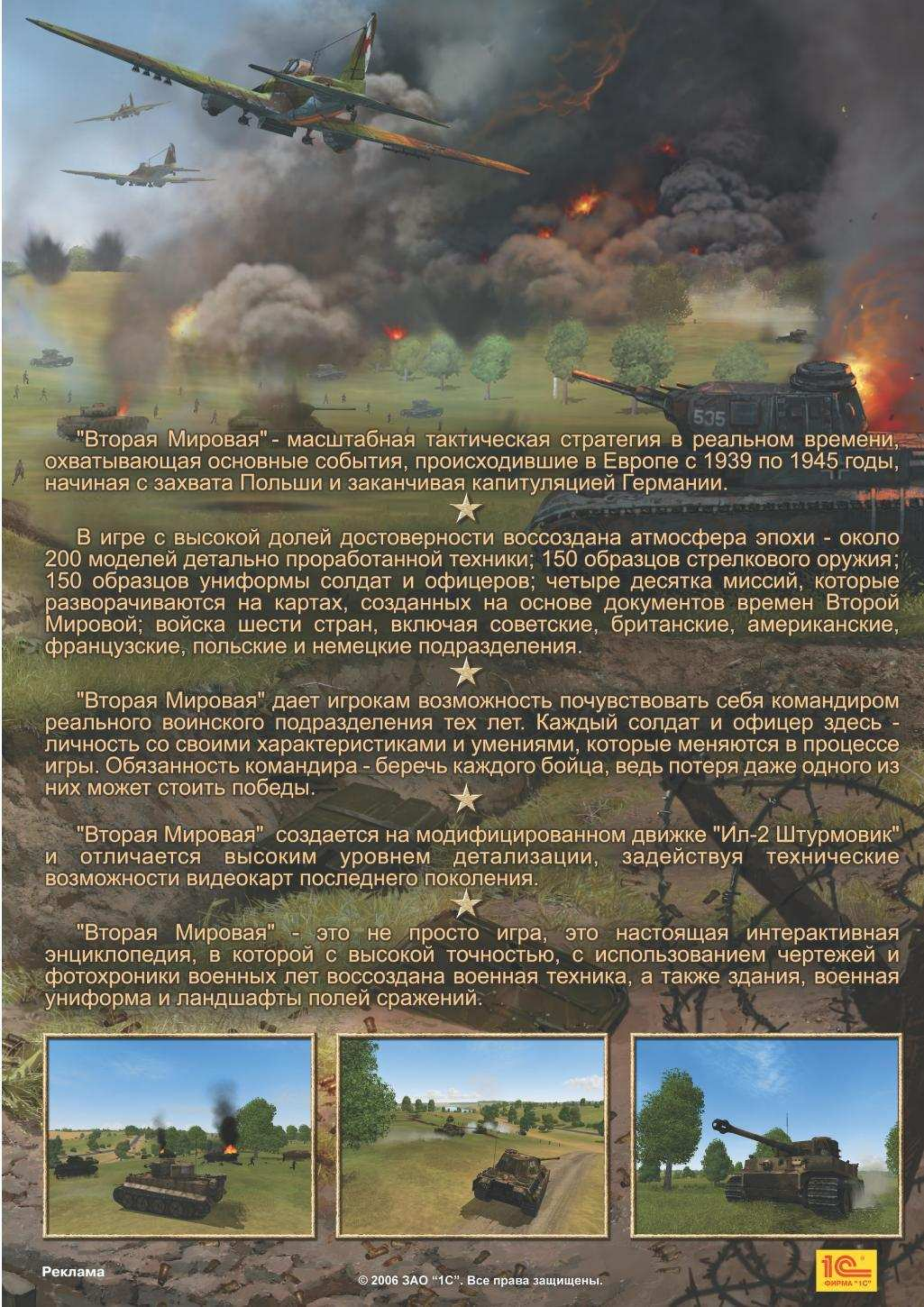


ВТОРАЯ МИРОВАЯ

★ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ ★



В продаже с осени 2006.



"Вторая Мировая" - масштабная тактическая стратегия в реальном времени, охватывающая основные события, происходившие в Европе с 1939 по 1945 годы, начиная с захвата Польши и заканчивая капитуляцией Германии.

★

В игре с высокой долей достоверности воссоздана атмосфера эпохи - около 200 моделей детально проработанной техники; 150 образцов стрелкового оружия; 150 образцов униформы солдат и офицеров; четыре десятка миссий, которые разворачиваются на картах, созданных на основе документов времен Второй Мировой; войска шести стран, включая советские, британские, американские, французские, польские и немецкие подразделения.

★

"Вторая Мировая" дает игрокам возможность почувствовать себя командиром реального воинского подразделения тех лет. Каждый солдат и офицер здесь - личность со своими характеристиками и умениями, которые меняются в процессе игры. Обязанность командира - беречь каждого бойца, ведь потеря даже одного из них может стоить победы.

★

"Вторая Мировая" создается на модифицированном движке "Ил-2 Штурмовик" и отличается высоким уровнем детализации, задействуя технические возможности видеокарт последнего поколения.

★

"Вторая Мировая" - это не просто игра, это настоящая интерактивная энциклопедия, в которой с высокой точностью, с использованием чертежей и фотохроники военных лет воссоздана военная техника, а также здания, военная униформа и ландшафты полей сражений.



КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

Если игра приносит в жанр что-то оригинальное, отличается новизной геймплея, уникальным дизайном или другими невиданными особенностями, то она награждается таким рейтингом.

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

По большому счету, сюжет есть в каждой игре. Даже в «Тетрисе». Однако «классный сюжет» — есть далеко не у всех. Только игры, чьи сценарии увлекают не меньше, чем качественный фильм или книга, получают этот рейтинг.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

Сколько раз можно возвращаться к одной и той же игре после того, как она пройдена до конца? Один? Два? Десять? Этот рейтинг означает, что игра не потеряет своей привлекательности во время повторных прохождений.

0-2 (ПЛОХО)

Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры вовсе, а сплошное недоразумение. Кто и зачем их выпускает — вопрос, на который нет ответа. Также решительно непонятно, кто и зачем в них играет. Впрочем, такие проекты в большинстве случаев просто не попадают на страницы «Игромании».

3-4 (УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО)

Эти игры уже не так ужасны и даже обладают кое-каким геймплеем, но безнадежно отстают от времени и находятся на низком техническом уровне. Впрочем, иногда у подобных игр даже находятся поклонники. Редко, но находятся.

5 (СРЕДНЕ)

Обычно такую оценку получают бюджетные и средние по всем параметрам проекты. Если вы увлеченный геймер, то, вполне вероятно, сможете провести немало времени за игрой, которая получила подобные баллы и принадлежит к вашему любимому жанру.

6 (ВЫШЕ СРЕДНЕГО)

То, что мы называем «крепкие середнячки»: игры отнюдь не плохие, которые при желании могут увлечь на долгие дни (недели, месяцы, годы). Однако обычно ничего выдающегося нет ни в их геймплее, ни в технологиях.

7 (ХОРОШО)

Игры, хорошие во всех отношениях, но отнюдь не идеальные. Проекты, которые обычно получают такой балл, бывают весьма интересными и технологичными, но им не удается стать хитами.

8 (ОТЛИЧНО)

Однозначные хиты. В большинстве случаев игры с подобными оценками — отличные представители своего жанра, увлекательные и красивые.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)

Лучшие игры в своем классе. Как минимум — крайне неординарные проекты, как максимум — новые ступени

и веки в эволюции жанра. Обычно сразу после выхода (а иногда и до него) они приобретают статус «культовых игр» и потом долгие годы живут в народной памяти.

10 (ИДЕАЛ)

Игры, в которых идеально буквально все. Они крайне редки, но все же иногда встречаются в нашей индустрии. История знает всего несколько подобных проектов, и каждый из них — однозначная революция в жанре.

РЕЙТИНГИ

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»

Главный рейтинг. Представляет собой не субъективное мнение автора — но отражает оценку игры редакцией журнала. По нему можно смело делать выводы о качестве игры.

Рейтинг «Игромании» не является средним арифметическим от остальных рейтингов, хотя в высокой степени их учитывает. Например, проект с гениальным геймплеем и ужасной графикой вряд ли получит больше семи баллов — равно как и бесподобная по красоте, но отчаянно скучная игра вряд ли может рассчитывать на оценку выше средней.

ГЕЙМПЛЕЙ

Геймплей — это то, ради чего мы играем в игры. Чем в большее число баллов мы оценили геймплей — тем интереснее игра и тем меньше шансов на то, что она вам быстро надоест.

ГРАФИКА

Чем больше графика игры соответствует современным стандартам, тем выше этот рейтинг. Учитываются не только технические возможности графического движка, но и общий дизайн игры, качество прорисовки игрового мира и персонажей, анимация, оформление меню и т.д. и т.п.

ЗВУК И МУЗЫКА

В первую очередь оценивается качество звука, а во вторую — музыкальное сопровождение. В редких случаях возможна обратная ситуация — например, когда в игре с плохим звуком вдруг обнаруживается шикарный саундтрек.

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

Чем понятнее интерфейс и удобнее управление, тем быстрее вы сможете освоить игру и начать играть, что называется, в полную силу.

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не потребуются сутками штудировать многостраничное «руководство пользователя» или проходить многочасовой «туториал» — такая игра получит этот рейтинг.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

ДОЖДАЛИСЬ?

Краткое резюме, в котором буквально в нескольких словах описывается игра.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★★ 10.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★★ 10.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★★ 10.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★★ 10.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

РЕЙТИНГ

10,0

«ИГРОМАНИИ»

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

Если после выхода игра полностью оправдывает наши наилучшие возможные ожидания (это относится даже к весьма проходным проектам), она получает 100% «оправданность ожиданий». И наоборот, чем дальше финальная версия игры отстоит от наших самых оптимистичных оценок, тем меньше этот рейтинг.

МЕДАЛИ «ИГРОМАНИИ»



Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе.



Такую медаль получают только те игры, на которые стоит взглянуть — их графика просто поражает воображение.



Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наши представления о жанрах или приносят в них свои, уникальные идеи.

РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Откровенно неудачная локализация. Чаще всего такой рейтинг получают локализации, в которых есть серьезные ошибки и недочеты перевода.

Хорошая локализация. Литературный перевод текста, профессиональный кастинг актеров и полное отсутствие любых недочетов.

Великолепная локализация, которая зачастую превосходит по качеству оригинальную игру. Подобные локализации встречаются крайне редко, и каждая из них — настоящий шедевр.

TERRAWARS: NEW YORK INVASION

■ ЖАНР: ACTION ■ ИЗДАТЕЛЬ: TRI SYNERGY
 ■ РАЗРАБОТЧИК: LADYLUCK DIGITAL MEDIA
 ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: GFI



Знаете, когда впервые запускаешь **TerraWars: New York Invasion**, возникает непреодолимое желание соорудить презрительную мину и с ухмылкой продекларировать: «Старо, было восемь лет назад». Если кто не помнит, тогда, в 1998 году, вышел непревзойденный **Half-Life**. Так вот, ощущение, что играешь в не самый лучший аддон «Халфы», не пропадает ни на секунду. Такому восприятию мы обязаны прежде всего графике TerraWars. Качество моделей, окружающий пейзаж, текстуры — сходство с Half-Life феноменальное. Думаем, не стоит говорить о том, что за восемь лет такое оформление «слегка» устарело.

Хотя графика — это единственное, что сделано на одном уровне с Half-Life. Все остальное гораздо, гораздо хуже. Возьмем тот же сюжет. За кого, как вы думаете, нам предстоит играть? За студента медицинского колледжа, представьте себе. Впрочем, Джон Армстронг — парень не промах: владеет приемами рукопашного боя, метко стреляет из пистолета и винтовки, далеко швыряет гранаты и лихо пускает ракеты из базуки. Поэтому нет ничего странного, что после того, как на Землю высадились инопланетяне, нашему несостоявшемуся медику приходится защищать себя от их наглых поползновений.

Собственно, в этом и заключается весь игровой процесс. Наш «ботаник» на протяжении десятка уровней скучно отстреливает легионы пришельцев. Частенько ему будут помогать напарники (военные, среди которых есть и девушка — да-да, в игре присутствует самая настоящая романтическая линия!).

Уровни линейны настолько, насколько это вообще возможно. Все альтернативные пути заботливо отрезаны невидимыми стенами или предметами интерьера. Через коротенькие промежутки на пути героя расставлены монстры, подозрительно похожие на ковенантов из **Halo**. Тут балом правит его величество триггер: наступаешь на него, и из укрытий выпрыгивают инопланетяне, а чуть позже за стенами и машинами стыдливо респаунится еще десяток уродцев. В таком вот ключе проходятся абсолютно все уровни: бежим, наступаем на триггер, расстреливаем монстров, бежим дальше. Скучно и предсказуемо.

Чтобы хоть как-то разнообразить геймплей, разработчики снабдили его элементами платформера. Раздражают они примерно так же, как в оригинальном Half-Life: при прыжках Джон застревает в невидимых препятствиях, трубах, досках... игрок нервничает, судорожно пытается вырваться, ругается.

Еще есть апгрейд оружия. За собранную с инопланетных тел биоматерию можно увеличить убийную силу, емкость магазина или уменьшить разброс пуль любого ствола. Правда, положения дел эта фишка не меняет — играть неинтересно. Так что если вас замучила ностальгия, то лучше еще разок пройдите Half-Life.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **3.0**

DUNGEON SIEGE 2: BROKEN WORLD

■ ЖАНР: ACTION/RPG
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: 2K GAMES
 ■ РАЗРАБОТЧИК: GAS POWERED GAMES



Ровно год прошел с того момента, как **Gas Powered Games** выпустила **Dungeon Siege 2**. Естественно, такая игра по определению не может обойтись без аддона. Разработчики обещали учесть все пожелания фанатов. И вот что у них в итоге получилось. Встречайте — **Dungeon Siege 2: Broken World**.

Как вы помните, в оригинальной игре нам таки удалось надрать уши магу Валдису, в результате чего мир Dungeon Siege 2 претерпел значительные изменения. Если коротко, то он был практически уничтожен: королевства в смятении, повсюду шастают монстры, люди мутируют и нападают на своих бывших сородичей.

События Broken World стартуют спустя год после убийства Валдиса. Место вселенского зла оставалось вакантным недолго: из тени вышел страшный и ужасный Темный маг (его так и зовут — Dark Wizard) и решил прекратить страдания всех обездоленных и угнетенных — попросту уничтожив мир. Нам, соответственно, надо ему помешать. Вот так все банально.

Аддон предлагает всего одно фундаментальное и два второстепенных нововведения. Начнем с последних. Во-первых, появилась новая раса — гномы. При игре за них кардинально ничего не меняется: все так же выполняем квесты, так же рубим монстров в капусту — просто другой внешний вид и несколько иные возможности. Во-вторых, немного возросла сложность игры. Монстры стали сильнее и быстрее, да к тому же часто нападают большими группами. Приходится искать слабые стороны противников, использовать различные боевые построения и литрами пить лечебные зелья.

Ну а фундаментальное нововведение — это два новых класса персонажей: Fist of Stone (каменный кулак) и Blood Assassin (кровавый, стало быть, убийца). Оба класса гибридные. Душегуб использует оружие дальнего боя и боевую магию. Спеллы у него направлены на облегчение убийства жертвы: ослабить защиту или, например, хорошенько прокипятить кровь в жилах. Каменный кулак же комбинирует ближний бой и природную магию (лечение, защита от стихий и тому подобное). Геймплей эти товарищи действительно меняют, играть становится интереснее.

Но, увы и ах, все эти благородные начинания гробит заезженная до предела история про спасение мира, катастрофическое однообразие процесса и малая продолжительность игры. Кампания проходит буквально за десять часов (ну, максимум за пятнадцать, если брать побочные квесты), а новые подземелья получились настолько похожими друг на друга и настолько линейными, что просто диву даешься. Богатырская зевота одолевает уже в первый час игры. Прибавьте сюда трехлетней давности движок, и вы получите дополнение, которое по всем параметрам уступает оригиналу.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **6.0**

OUTLAW CHOPPER

■ ЖАНР: НЕУДАЧНЫЙ КЛОН GTA
■ ИЗДАТЕЛЬ: VIVENDI GAMES
■ РАЗРАБОТЧИК: JARHEAD GAMES



Когда команда разработчиков, за плечами которой лишь парочка трэш-проектов про спецназ, задумывает сделать свой собственный, уникальный и неповторимый клон **Grand Theft Auto** — это, дамы и господа, действительно страшно.

Чего не стоит ждать от **Outlaw Chopper**? Прежде всего — хорошей графики и физики. Городские улицы выглядят так, будто их собрал какой-то малыш из конструктора. Наставил, значит, пластмассовых кубиков и нарисовал на них окна-двери, после чего слегка приукрасил пейзаж убогими деревцами, столбиками, скамеечками и мусорными баками. Справедливости ради надо сказать, что скамеечки и мусорные баки не прибиты гвоздиками к полу, дабы сохранить иллюзию интерактивности окружающего пространства. В этот игрушечный мир замечательно вписываются люди-инвалиды и автомобильчики каких-то несуразных пропорций. Инвалиды с трудом волочат плохо сгибающиеся ноги, а те из них, кого посадили в автомобильчики, даже не думают убежать, пока мы методично разламываем их средство передвижения бейсбольной битой.

Анимация главгероя — это отдельный разговор. Убогость ее не описать словами, это надо видеть: абсолютно неподвижная тушка восседает на мотоцикле, взгляд устремлен куда-то вдаль, на лице — ни единой эмоции. И только левая рука героя, в которой зажата бита, живет своей собственной жизнью: двигается в стороны, старательно изображает удары. Остальные части тела, напомним, неподвижны. Прямо робот какой-то.

Впрочем, хватит деталей (хотя, честно говоря, издеваться над игрой хочется еще и еще), лучше вкратце расскажем о геймплее. Мы выступаем в роли байкера по имени Рекс (хорошо хоть не Мухтар), угодившего в тюрьму по вине одного своего «коллеги» пять лет назад. «Откинувшись», он захотел отомстить обидчику. А для этого нужна хорошая репутация среди банд.

Как же ее заработать? Легко. Отправляемся в указанное место, смотрим чудовищный ролик и начинаем выполнять одинаковые (именно одинаковые, а не однообразные) миссии курьерского типа. Набрали нужное количество репутации — едем в следующее сюжетное место, смотрим другой чудовищный ролик... далее по кругу.

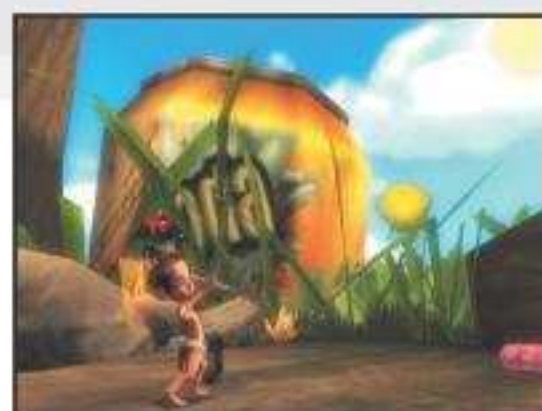
За выполнение заданий мы получаем деньги и прожигаем их в местном гараже, где к нашему старенькому чопперу можно прикрутить новенькие детали. Апгрейдов немного, и кончаются они примерно к середине игры — сккупить весь ассортимент не составляет труда. После этого смысл в зарабатывании денег пропадает.

Вот такая печальная картина. Пока конкуренты делают подобные игры, любимая народом GTA может спать спокойно.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 3.0

THE ANT BULLY

■ ЖАНР: АРКАДА
■ ИЗДАТЕЛЬ: MIDWAY GAMES
■ РАЗРАБОТЧИК: MIDWAY GAMES



Ну что, принимайте в свои жаркие объятия очередной выкидыш кино- и игровой индустрии. **The Ant Bully**, сделанная по одноименному мультфильму (у нас он называется «Убить муравья»), никак не дотягивает до планки с надписью «хорошая игра».

А начинается ведь все за здравие. Сразу становится ясно, что игра, хоть и основана на сюжете мультфильма, дословно его не повторяет. Если на широком экране мы наблюдали за тем, как Лукас — уменьшенный до размера букашки мальчик — пытается вновь стать большим, используя способности муравьев и всякие хитрые предметы, то в игре мы будем эти самые способности и предметы изучать и находить, а иногда даже защищать от поползновений наглых пауков и ос.

И вот тут все хорошее, что есть, неожиданно заканчивается, и начинается тоска смертная. На первый план вылезают многочисленные недостатки. Графика, вроде бы такая красочная поначалу, вдруг становится корявой — не спасает даже отличная анимация героев.

Звук на поверку оказывается еще хуже: герои частенько запинаятся на полуслове, что-то недоговаривают или наоборот повторяют фразы по два, а то и более раза. С эффектами не лучше — они просто невыразительны и однообразны. Халтура, однако.

Впрочем, со всем написанным в предыдущем абзаце можно было бы смириться, если бы **The Ant Bully** предлагала нам крепкий геймплей. Увы и ах, здесь нас тоже ждет разочарование. Опять же поначалу все смотрится неплохо. У Лукаса есть целых четыре вида оружия: деревянная палка, для того чтобы дубасить врагов вблизи, а также бомбы, шелкомет и что-то вроде арбалета — для дальнего боя. Задания кажутся разнообразными и интересными: спасательные и боевые операции, оборона важных объектов, поиск предметов...

А что на деле? А на деле все оказывается совсем по-другому. На корню убивает игру именно однотипность геймплея. Неважно, что там рассказывают вожаки в муравейнике, все равно придется до самого конца игры исследовать повторяющиеся раз за разом уровни и дубасить паучков, причем желательно издалека — в ближнем бою **The Ant Bully** слегка подглючивает и запросто может не засчитать хороший вроде бы удар.

Царящее в игре однообразие вкупе с устаревшей графикой и отвратительным звуком — решающий аргумент в пользу того, чтобы **The Ant Bully** не покупать, а ограничиться просмотром мультфильма, который, кстати, сделан значительно лучше.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 4.5

Стань ОТЦОМ с мышью X7



Разрешение

2500 dpi (лазер)
2000 dpi (оптика)

Можно менять во время игры

Совершенная

форма

Работают
только пальцы

3xFire

Скорострельность
в 3 раза выше!
Функция 3xFire -
один клик заменяет
три нажатия

Бонус!

Дополнительные
"ножки" в комплекте



Игровые мыши серии X7 протестированы известной командой «Rush 3D», призерами чемпионатов «ESWC Russian Qualification 2005», «Asus Autumn Cup 2005» и победителями «Giga-Games SNG Winter 2006». Мыши получили самые высокие оценки!

X7

Новая серия игровых мышей

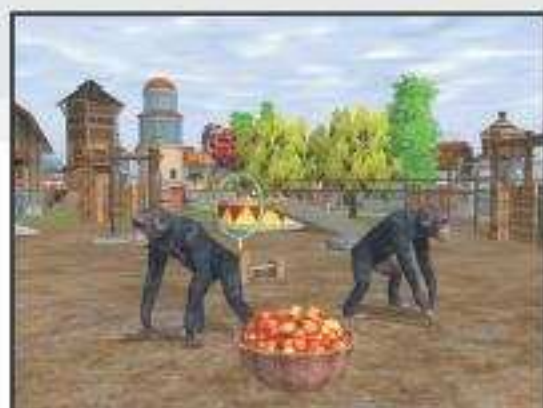
A4Tech является спонсором отборочных игр World Cyber Games в России как «Официальный игровой манипулятор WCG - Россия 2006».



www.a4tech.info

WILDLIFE PARK 2

■ ЖАНР: СИМУЛЯТОР ЗООПАРКА ■ ИЗДАТЕЛЬ: DEEP SILVER
■ РАЗРАБОТЧИК: B-ALIVE ■ ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: НОВЫЙ ДИСК



Многим разработчикам стоит поучиться делать сиквелы у компании **b-alive**. Первая часть **Wildlife Park** была типичным представителем семейства тайкуновых, подвид зоопаркостроительных. Простенькая изометрическая графика да стандартный геймплей — вот и все, чем могла похвастаться игра.

А теперь посмотрим на продолжение и дружно ахнем: **Wildlife Park 2** сделана как минимум не хуже, а кое в чем даже лучше **Zoo Tycoon 2** со всеми его аддонами. Изометрическая графика осталась в прошлом: игра предстает перед нами в полном и весьма недурном 3D: приятные модельки животных, хорошая анимация и красивые ландшафты радуют глаз. К движку даже прикрутили модный ныне терморфинг, и прикрутили не абы как, а органично вплели его в игру. Захотели прорыть канальчик и пустить по нему воду, а в конце отгрохать небольшой водопад? Флаг вам в руки и барабан на шею — игра не будет ограничивать полет фантазии. Хотя декор — все-таки не главное назначение терморфинга. Использовать его приходится в основном для устройства жизни животных (прудик там вырыть или холм на пути к кормушке убрать). Но сама возможность украсить свой парк радует.

Разведение животных и уход за ними проработаны на высшем уровне. Прежде всего тут стоит отметить информативный интерфейс. Благодаря контекстному меню вам не придется продирааться через десятки экранов и табличек. К тому же у **Wildlife Park 2** самая удачная кампания, какую нам приходилось видеть в играх подобного жанра: вас постепенно научат всем премудростям геймплея и даже расскажут нечто, напоминающее сюжетную завязку (в отличие от абстрактных, оторванных друг от друга миссий других представителей жанра).

Если говорить непосредственно о животных, то возня с ними на первый взгляд кажется стандартной: кормим, облагораживаем вольеры, разводим. Но и здесь есть сюрпризы. Например, еда для экспонатов зоопарка не берется «из пустоты», а выращивается на специальных фермах. Или вот разведение животных. Приплод разрешено как продавать, так и, скажем, дрессировать, а потом сдавать в цирк (приносит кучу денег). Вариантов море.

Новых посетителей можно привлечь не только дешевыми гамбургерами, но и выведя в лаборатории какой-нибудь давно исчезнувший вид зверья. Нашли на карте останки мамонта, натравили ученых-головастиков — и спустя некоторое время получайте живого представителя древнего мира. Не очень реалистично, зато весело.

В общем, если вы никогда не играли в симуляторы зоопарка, то сейчас самое время ознакомиться с жанром. Благо **Wildlife Park 2** к этому располагает.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **7.0**

CHAMPION DREAMS: FIRST TO RIDE

■ ЖАНР: СИМУЛЯТОР КОННОГО СПОРТА ■ ИЗДАТЕЛЬ: UBISOFT ENTERTAINMENT ■ РАЗРАБОТЧИК: LEXIS NUMERIQUE



Нечасто на PC появляются симуляторы конного спорта. Если и выходит нечто подобное, то оно оказывается интересным лишь маленькой горстке фанатов — все остальные с чистой совестью топают мимо. С **Champion Dreams: First to Ride** ситуация немного иная: эта игра пытается заинтересовать не только прирожденных жокеев, но и людей, не знающих о конном спорте вообще ничего.

Удалось ли это разработчикам? Отчасти да. Дело в том, что **Champion Dreams: First to Ride** — это не только скачки и выступления, но и спортивный менеджер, «тамагочи» и **The Sims** в одном флаконе. Играем мы за безымянную (точнее, имя ей нужно придумать), но притягательную героиню, которая приехала в Шотландию учиться искусству верховой езды. В академии она не единственный житель: есть тут и другие студенты, и учителя, и зрители.

Как вы уже, наверное, догадались, вокруг взаимоотношений с ними (со студентами в основном) и строится местный сюжет. В **Champion Dreams** нашлось место праздникам и ссорам, спорам и душевным беседам, причем именно от ваших действий будет зависеть популярность героини. Эта часть игры больше всего напоминает квест: разговоры, поиск предметов, решение несложных загадок — совершенно не напрягает, но зато придает разнообразие геймплею.

Однако главное в игре все-таки — это забота о своем скакуне и участие в соревнованиях. Жизнь в академии условно поделена на недели, в конце каждой из них нас ожидает подведение итогов и очередной чемпионат. Кусочек спортивного менеджера здесь — планирование дел, по четыре события в день. Ничего особо сложного — главное понять схему. А вот «тамагочи» отведена более значительная роль. Нам необходимо ухаживать за лошадей, дабы она оставалась бодрой и здоровой: чистить ее, менять подстилку, поливать из шланга, выводить погулять. От всех этих действий будут расти ее характеристики.

Есть и тренировка, а по совместительству — квалификация к предстоящим соревнованиям. Всего их (и тренировок, и соревнований) три вида: показательные выступления, прыжки через препятствия на стадионе и то же самое на природе. Научиться прыгать совсем несложно, а вот с выступлениями придется чуть попотеть: для успеха надо зубок знать с десятков движений и выполнять их в нужное время.

Игра вышла довольно интересной, но в то же время и не особо увлекательной. Разработчики постарались впихнуть огромное количество разных элементов, и в итоге каждый получился очень поверхностным. Да и бюджетность проекта так и лезет наружу: допотопная графика, слабая озвучка (хотя музыка весьма недурна). Так что вердикт будет простой — исключительно на любителя.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **5.5**

ОПЕРАЦИЯ ★ ФЛЭШПОИНТ ★ ARMED ASSAULT

«Операция "Флэшпоинт" 2» - яркое доказательство эволюции в жанре военных симуляторов. О настолько грандиозной арене боевых действий раньше нельзя было и мечтать. Свобода передвижения на двухстах квадратных километрах виртуального пространства подкрепляется внушительным числом единиц самой разнообразной военной техники. А интерес к происходящему на поле боя - высоким искусственным интеллектом компьютерных оппонентов и реалистичной симуляцией боевых действий.

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- Современный графический движок и прекрасная анимация
- Широкий выбор оружия и средств передвижения
- Уникальный искусственный интеллект виртуальных врагов
- Динамическая подгрузка уровней, позволяющая загружать огромные территории и огромное множество объектов на них
- Многопользовательский режим: поддержка более 60-ти игроков (или компьютерных ботов) с возможностью подключиться к игре в любой момент
- Кооперативная игра, а также ранее нигде не встречавшиеся режимы игры
- Наличие и поддержка инструментария для создания пользовательских дополнений, встроенный редактор сценариев
- Динамичное изменение погоды и времени суток (в игре реализованы приливы, изменение вида звездного неба)
- Миссии кампании основаны на реальных событиях, происходящих в мире



**Bohemia
Interactive**
STUDIO



М.видео

ВИДЕОЛЕНА

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М Видео" и "ВидеоЛенд"

© 2006 "Akella". © 2006 Bohemia Interactive. All rights reserved.
"Bohemia Interactive"® is a registered trademark and "Armed Assault"™ is a trademark of Bohemia Interactive™.
Все права защищены. Непереносимое копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com
Оптовая продажа: Москва, (495) 363-46-14, nataly@cdnavigator.ru
Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, akella@msgbox.ru, Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42, akellarostov@aaa.net.ru
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Полет Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.



Акелла

- ИЗДАТЕЛЬ
2K GAMES
- РАЗРАБОТЧИКИ
HUMAN HEAD STUDIOS/3D REALMS
- ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/ЛОКАЛИЗАЦИЯ
1С
- ПОХОЖЕСТЬ
■ DOOM 3
■ QUAKE 4
- МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ
- КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
ОДИН DVD
- САЙТ ИГРЫ
WWW.PREY.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 2 GHZ, 512 MB, 128 MB VIDEO
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 3 GHZ, 1 GB, 256 MB VIDEO

PREY

Олег Ставицкий

Prey очень легко ругать — чем и занята широкая общественность, скучающая во время традиционной летней игрозасухи. Грешно смеяться над такими вещами, но десятилетний колосс, исполненный революционных амбиций, к 2006 году скукожился до размеров непроглядного шутера на движке **DOOM 3**. Это особенно забавно, потому что **3D Realms**, авторы первоначального концепта, в свое время были чуть ли не главными критиками **id Software**, регулярно осмеивали **Кармака** в своих играх и за глаза называли **DOOM** дамским развлечением. К тому же **Prey** часто и по делу подставляется. Это такая предельно легкая пенсионерская прогулка по залу геймдизайнерских идей: вот тут у нас порталы, здесь гравитационные игры, а перед выходом не забудьте заглянуть в зеркально отображающий реальность лабиринт. Крайне занятая, знаете ли, вещица!

Дни творения

Конечно, вы уже посмотрели на финальную оценку и теперь

явно пытаетесь соотнести пренебрежительный тон вступления с поставленной «восьмеркой». Все очень просто. Геймдизайнерские идеи **3D Realms**, которые пролежали на антресоли целых десять лет, все еще завораживают. Будучи взяты по отдельности, они заставляют прудить от радости в штаны и слагать броские речевки о революционных свершениях.

Удивительно, но целый набор внушительных инноваций в итоге выстраивается в абсолютно повседневный шутер. Любая из находок **3D Realms** способна породить самостоятельную игру, которую мы тут в «Игромании» зацелуем до смерти. А **Prey** пренебрежительно разбрасывается собственными достижениями, выдавая их в качестве периодических бонусов, между которыми на экране происходит натуральный «дум-три».

Вот, скажем, сюжет. С ним тут хроническая беда. Главгерой расхаживает всю дорогу в, просим прощения, косухе и ведет себя как форменный идиот. **Prey** стартует в индейской резерва-

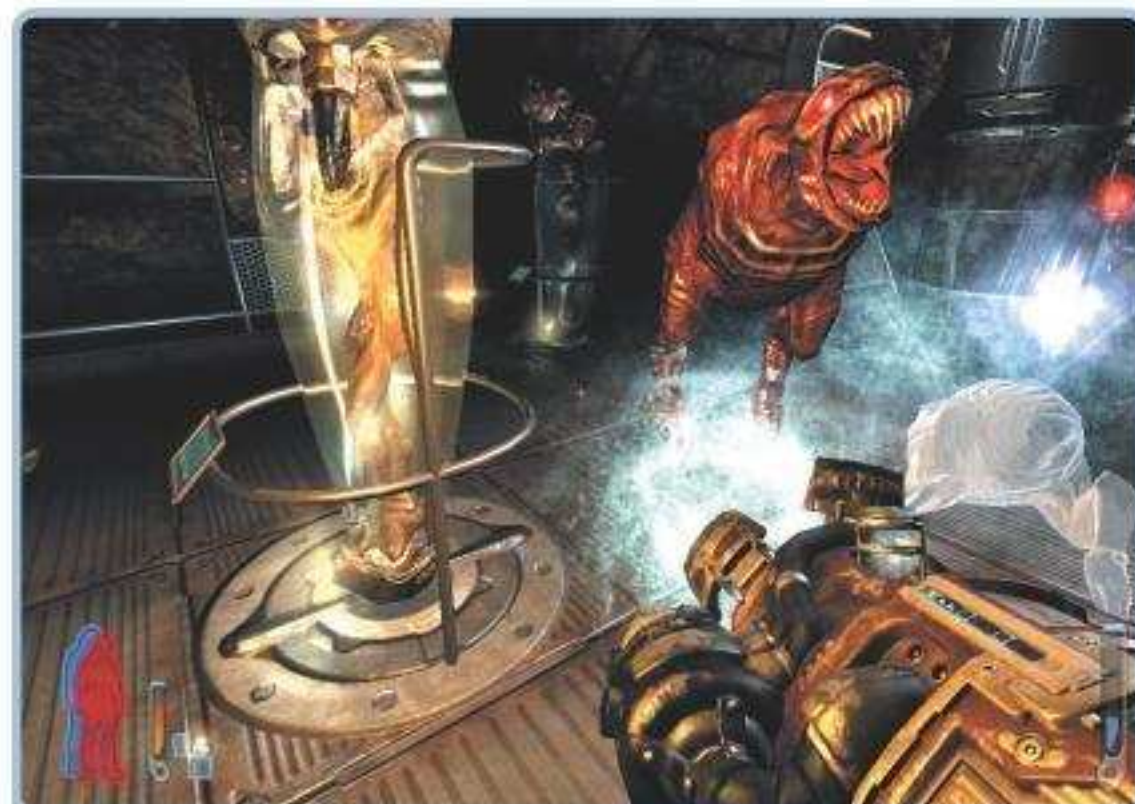
ции, где Томми (он же Томаси) пытается убедить свою девушку (сомнительных пропорций создание с ушами в половину головы) уехать вместе с ним в большой город. Во время очередных препираний с неба сваливаются инопланетяне и телепортируют главгероя, девушку, его деда, а также бар, машины и прочие предметы интерьера на свой гигантский корабль. Собственно, вся завязка.

На корабле Томаси в рекордные сроки определяется с оружием, врагами и навигацией, после чего начинает свое монорельсовое восхождение за похищенной девицей. Интригует все это не больше чем повседневный курс валют. Периодически к нам является дух убиенного деда и предлагает обучиться каким-то хитрым магическим приемам, в ответ на что цельнодеревянный индеец закатывает истерики и требует не отнимать у него драгоценное время. Но в конце концов все же отправляется на очередной «урок».

Ах да! Мы совсем забыли про инопланетян. Они использу-



ют людей в пищу и прилетели собрать очередной урожай. Поражительной небрежности сценарий как будто слеплен из обрезков восхитительной постперестроечной газеты «НЛО», но подается здесь на полном серьезе под саундтрек **Джереми Соула** (**Giants: Citizen Kabuto**, **TES 3: Morrowind**, **Neverwinter Nights**, **Guild Wars**, **TES 4: Oblivion**). И если в случае с каким-нибудь **Half-Life 2** жанр эпоса вполне себе оправдан, то тут происходящие на экране страсти вызывают исключительно острые приступы цинизма.



Эти создания у нас тут вместо хедкрабов.



Приготовьтесь регулярно лицезреть такие вот непривычные картины.

Метаморфозы

Следом за сюжетом идет, собственно, игровой процесс, который поначалу вызывает легкое недоумение — Prey выглядит, звучит и играется как, опять же, DOOM 3. Правда, с поправкой на технические достижения 2006 года. Те же темные коридоры, та же пульсирующая биомасса, та же непроглядная темень и бегающие по полу тени. Автор этих строк вяло тыкался по склизким подвалам, лупил каких-то недоходкрабов гаечным ключом и уже думал было провозгласить Prey главным летним провалом — как вдруг по потолку с очень важным видом пробежало пять инопланетян. А буквально в следующей комнате обнаружилась подсвеченная дорожка, по которой можно было взобраться на отвесную стену и оттуда самозабвенно строчить из свеженайденного автомата.

Так обнаружилась первая прелестная особенность Prey — хождение по потолку. Это, пожалуй, единственное геймдизайнерское достижение, которое здесь не используется в качестве одноразового аттракциона для заезжих инвесторов. В Prey вы действительно будете регулярно расхаживать по вертикальным и даже параллельным полу поверхностям. Не то чтобы эта идея — дать игроку возможность взобраться на соседнюю стену — являлась революционной. Это уже где только не использовалось. Но Prey позволяет прочувствовать смену перспективы. Игра учит моментально перестраиваться под новые условия. Это очень необычное ощущение — когда турель, которая секунду назад поливала вас плазмой с потолка, оказывается под ногами. Думать в итоге приходится совсем иначе, чем в других шутерах. Тупика в привычном смысле здесь не существу-

ет, потому что практически любое препятствие обходится через, скажем, левую стену.

Перестрелки на гравитационных дорожках — отдельное удовольствие. Когда вы, находясь на потолке, убиваете очередного монстра, он, согласно общеизвестным законам, падает на пол. Но то, что вы на данный момент считаете полом, на самом деле является потолком! Поэтому труп не оседает, а наоборот — взлетает вверх, размахивая рэгдолл-конечностями. Само собой, сойдя с означенной дорожки, вы тут же теряете волшебные свойства и, переворачиваясь в воздухе, приземляетесь на привычно холодный пол. И тут реальность дает серьезную трещину. Вот вы, находясь на потолке, вдруг замечаете слева какой-нибудь заманчивый выступ и планируете на него зайти. Но происходит удивительное — экран переворачивается вверх ногами и вы с позором падаете.

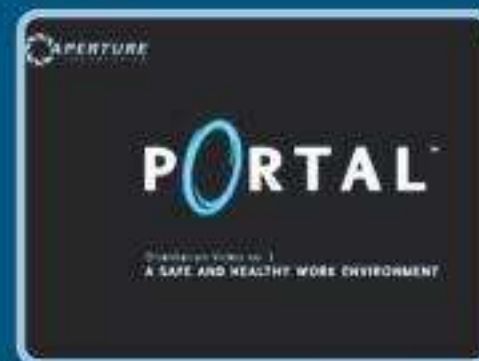
Когда вышеозначенные чудеса происходят с вами впервые, возникает небезосновательное ощущение, что **Human Head** — гении, каких мало. Осознание суровой действительности приходит примерно получасом позже. К сожалению, штатные левел-дизайнеры использовали вверенную им возможность далеко не так, как мечталось. Гравитационные дорожки — это просто новый способ преодолеть препятствие. Ни о каких развилках, альтернативных путях или гравитационных лабиринтах тут речи не идет. Вы монорельсовым бронепоездом прете по отвесным стенам и потолку к одному-единственному выходу, и никаких сомнений на этом пути ни у кого не возникает.

С другой стороны, привыкнуть к перестрелкам на стенах и тому, что монстры спускаются вам на голову с потолка, так и не получится. Поэтому каждое вос-

Портал, еще портал!

Неизвестно, действительно ли надвигающийся релиз **Prey** породил этот тренд или просто так совпало, но кроме означенной игры анонсировано еще два проекта, в которых нам предстоит общаться с порталами.

Portal



Грядущий **Half-Life: Episode Two**, кроме Source-версии многострадальной **Team Fortress 2**, будет также содержать однопользовательское нечто под названием **Portal**. В этом самом не-что нам на руки выдадут оружие, которое способно открывать порталы. Отличие от Prey состоит в том, что точки входа и выхода определяем мы сами. То есть игрок волен открыть портал под каким-нибудь особо увесистым ящиком, а выход обозначить над головой очередного врага. Что произойдет дальше, объяснять, наверное, не нужно. **Valve** в своей излюблен-

ной манере не разглашает никаких подробностей, но, судя по единственному доступному видео, **Portal** — это такой своеобразный набор пространственных головоломок, густо замешанный на порталах и гравипушке.

Narbacular Drop



Очередные indie-разработчики, студия **Nuclear Monkey**, соорудили **Narbacular Drop** — трехмерный пазл, целиком построенный на порталах, которые открываются и закрываются внутри отдельно взятого подполья. На наших DVD в разделе «По журналу» доступна чуть ли не финальная версия проекта, снабженная молодецкой речевкой, где сообщается, что порталы, мол, много кто использует, но никто еще не додумался сделать их краеугольным камнем геймплея. **Narbacular Drop**, стало быть, первая такая игра.

хождение на отвесную плоскость тут сопровождается радостным гиканьем, прыжками в сторону и прочими гравитационными экспериментами.

Дом лестниц

Главным и широко разрекламированным аттракционом Prey

являются порталы, для реализации которых пришлось дожидаться пришествия DOOM 3. Так вот, порталы здесь действительно внушают уважение. Расположенная посередине комнаты дыра в пространстве содержит в себе абсолютно другое помещение, и через нее и правда можно туда-сюда ходить, стрелять и даже пе-



Иногда Prey выдает такие кадры, что разобраться в них можно разве что коллективным разумом средней руки НИИ.



Все мировые религии обманывают! В Prey жизнь после смерти начинается с охоты на кальмаров.

реносить объекты. Местами порталы даже помогают — в них можно схорониться от осатаневшей толпы или, скажем, вести с их помощью партизанскую войну, постреливая через снайперский прицел по ничему не подозревающим инопланетянам.

Но для игрового процесса порталы — это в большинстве случаев просто очередная замена дверям. Да, без откровений не обошлось: периодически заветные пространственные дыры оказываются упрятаны в какой-нибудь неприметный ящик в углу комнаты или — еще чего лучше — маячат на потолке. Местами геймдизайнеры срываются и выдают какой-нибудь гениальный пазл, рассовывая по углам помещения порталы, выход из которых находится в этой же самой комнате. Вываливаясь пооче-

редно из разных дыр, чувствуешь себя котом из незабвенного «Том и Джерри», который, хлопая дверьми, носился туда-сюда по гостиной. Но в целом порталы скорее разочаровывают, чем вдохновляют. Особенно когда начинаешь мечтать о пространственных войнах, перестрелках через полкарты и прочих потенциальных вкусностях, которые отчего-то не завезли.

Наконец, главным достижением Prey автор этих строк считает комнаты с динамической гравитацией. Периодически игра радует вас местами, которые решительно невозможно преодолеть. Как правило, вы, ничего не подозревая, прыгаете в очередной портал и оказываетесь среди нагромождения каких-то труб, ящиков и прочей непролазной дряни. Не найдя заветных гравита-

ционных путей, игрок начинает в истерике бороздить каждый доступный миллиметр, пока где-нибудь на стене или потолке не обнаружится платформа, в которую надлежит выстрелить. При удачном попадании вся гравитация в комнате меняется относительно той плоскости, где, собственно, находится выключатель. То есть если вы стреляете в потолок, то он окажется у вас под ногами. Мало того, все незафиксированные предметы — ящики, трупы, оружие — подчинятся новообретенной гравитации и взлетят вместе с вами.

Нетрудно догадаться, что после появления данных платформ на экране начинает твориться форменное безобразие. Пространства вертятся как кубик Рубика, утварь летает из стороны в сторону, а вы, легко

перепрыгивая с одной отвесной стены на другую, пробираетесь к выходу. Отчего разработчики отказались расставить подобные платформы на каждом шагу и выдают их как кулич на Пасху, совершенно неясно.

А ведь вращающиеся пространства вкупе с гравитационными дорожками, порталами и прочими находками могли дать совершенно ошеломляющий эффект, но, увы, не дали. Нет-нет, местами в Prey действительно случаются абсолютно гениальные эпизоды. Например, вас замуровывают в кубе, открывающемся лишь только при помощи выключателя, который надлежит провести вдоль всех плоскостей, вращая окружающее пространство. Или вот крохотная планета, которую можно обегать целиком, как в кранковских «Само-

Десять лет — не срок

Как пела народная группа «Лесоповал», *десять лет не срок*. Не срок для настоящих разработчиков — добавим мы. Страшно, вообще говоря, подумать, но уже выросло целое поколение играющих людей, для которых Prey — просто очередной шутер в линейке летних блокбастеров. Меж тем у этой игры богатая и полная свершений история. Краткая хронология — ниже по курсу.

1995 год

3D Realms, авторы Duke Nukem 3D, анонсируют Prey — новый шутер, который, по замыслу, должен выйти одновременно с — ха-ха! — Duke Nukem Forever. В геймдизайнерах проекта значится наш большой друг Том Холл. Через год он покидает проект, чтобы основать вместе с Джоном Ромеро ныне покойную Ion Storm. Чак Джонс, бывший художник Prey, также покидает

проект через год, отправившись трудиться в Valve.

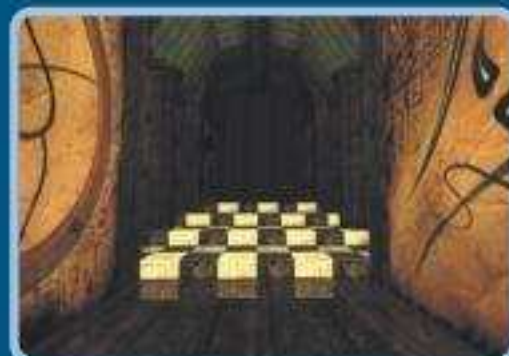
1996 год

В команду приходят Рэнди Питчфорд и Брайн Мартелл, которые впоследствии также покинут 3D Realms, чтобы организовать Gearbox Software (авторы Brothers in Arms и обоих аддонов к первому Half-Life). Все они отчаянно бьются над задуманной порталной технологией, но ничего не выходит.

1997 год

Главгероем придумывают имя — Талон Брейв (Talon Brave), а свеженабранная (опять) команда умудряется собрать неинтерактивную версию Prey, которая была продемонстрирована на E3'97.

В это же время 3D Realms публикуют на своем сайте пресс-релиз, где сообщается,



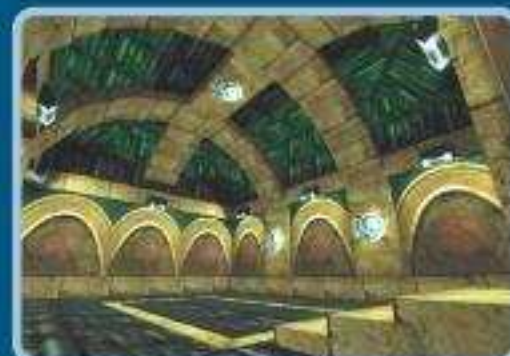
что группа KMFDM, столпы антисоциального индастриала, сочинят для игры саундтрек. Широкая общественность встревожена.

1998 год

Prey прощается с народными массами и обзаводится ярлычком «when it's done». По якобы обоюдному желанию команду покидают все ключевые люди. Широкая общественность озадачена.

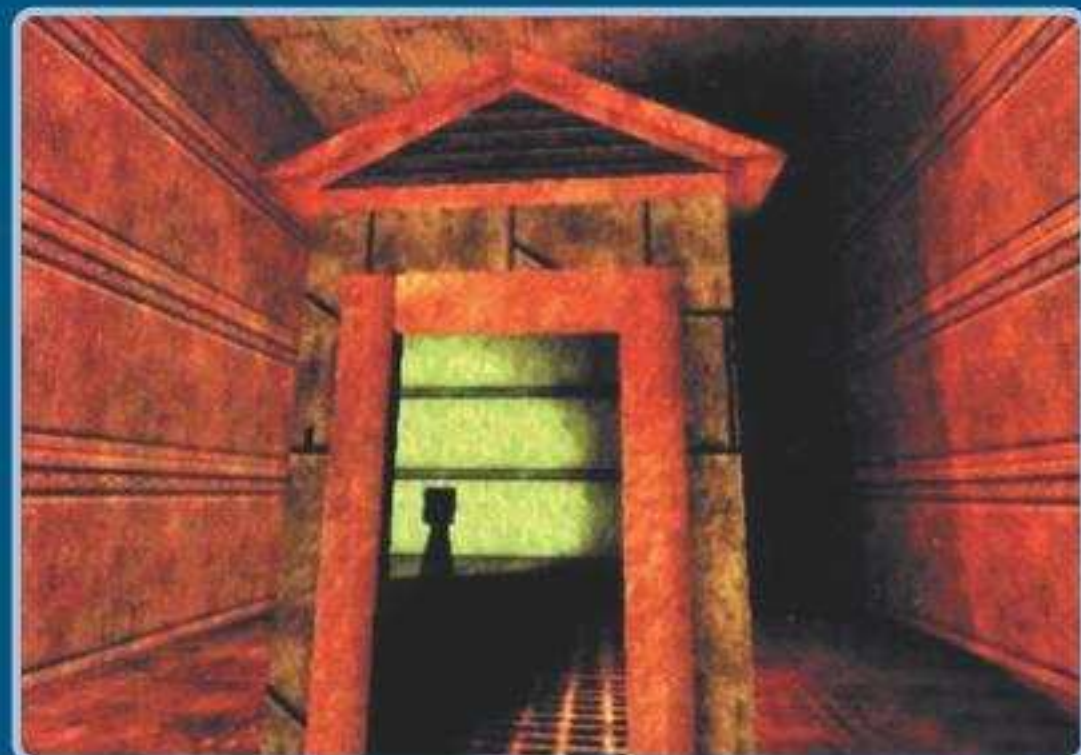
2005 год

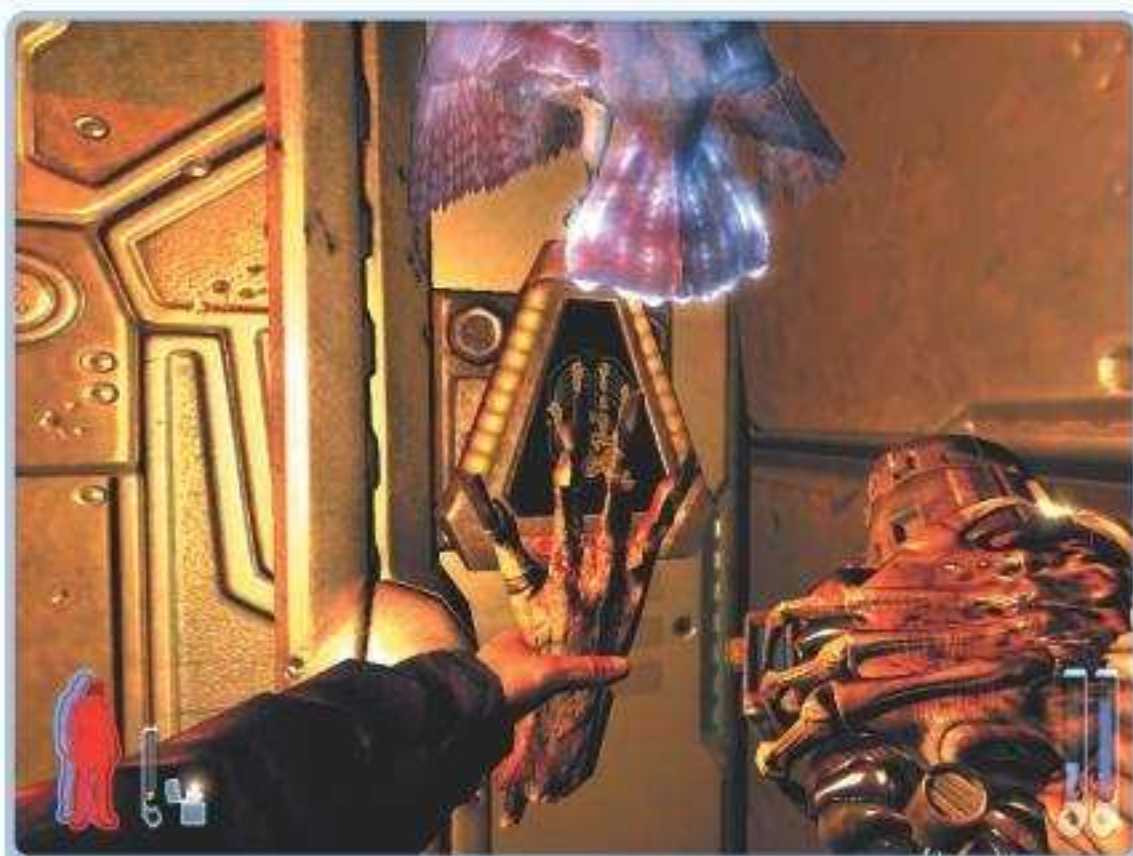
Неожиданно выясняется, что прошедшие семь лет 3D



Realms провели в томительном ожидании подходящего движка. И вот — о чудо! — он обнаружился у id Software. По этому поводу в разработчики выписана Human Head Studios (Rune, Dead Man's Hand), а 3D Realms благоразумно ограничивается продюсерскими функциями. Фактически все, что получают Human Head, это десятилетней давности дизайн-документ, движок DOOM 3 и отеческие напутствия.

Удивительно, но на этот раз обещания сдержаны — и в 2006 году Prey, к изумлению широкой общественности, ложится на полки магазинов.





По заверениям Томми, отрезанная инопланетная рука через какое-то время начинает пахнуть.

гонках». Или зеркально отображающий реальность лабиринт, в котором, неудачно рассчитав выстрел, можно попасть самому себе в зад. Отчего Human Head чередуют приступы собственной гениальности с обрыдлыми похождениями по темным коридорам и не дают своей фантазии волю, абсолютно непонятно.

Впрочем, некоторые решения стоило оставить на той самой антресоли, где они лежали последние десять лет. Например, неизвестно для какого места придуманная астральная проекция главгероя. Как будто мы уже не играли в **Psi-Ops** и **Second Sight** и не решали эти бесконечные головоломки с прохождением через недоступные телесной оболочке препятствия. Или вот совсем уж безумная вещь — то, что происходит в **Prey** после смерти игрока. Как только Томми отходит в мир иной, нас с вами помещают в некое пространство, дают в руки лук и предлагают настрелять каких-то красно-синих скатов. Красные пополняют телесное здоровье, а синие — душевное. По прошествии двадцати секунд главгерой возвращается на то же самое место, где только что был умерщвлен. Вуаля! Никаких quick save/quick load больше не требуется. Физической смерти можно вообще не бояться, потому как ее просто не существует. Не то чтобы это была совсем уж провальная идея, но баланс она заметно пошатывает — ведь весь, как говорят на Западе, challenge (то есть вызов) пропадает.

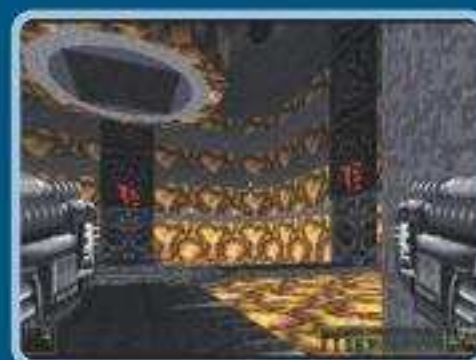
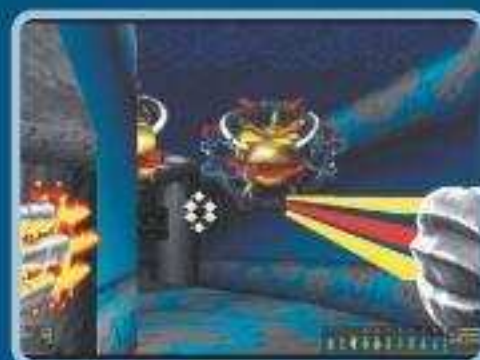


Не стоит, однако, думать, что в промежутке между приступами гениальности **Prey** предлагает совсем уж гнусное развлечение. Отнюдь! Движок DOOM 3 тут подкреплен крепким дизайном, а пульсирующее и чвакающее в руках оружие действительно внушает уважение. Да и опутанный склизкой биомассой космический корабль тоже иногда доставляет несколько приятных минут. Так, например, тут есть отверстия, из которых периодически выливается желудочный сок пополам с непереваженными конечностями. Недоеденные человеческие пятки больно бьют по голове и даже отнимают жизнь. Или вот монстры, вылезающие из громадных живых нор с характерным хлопаящим звуком. Или полеты на экзоскелетах (есть и такое!) по гигантским внутренностям корабля. Или заскриптованные сцены переработки людей в подножный корм.

Визуальный дизайн и честно отработанный рейтинг Mature периодически позволяют позабыть о бредовейшей подоплеке происходящего. Ну и Джереми Соул, конечно, большой молодец.

Если попытаться как-то суммировать произошедшее, то выходит следующая картина. **Prey** — это несомненная помесь хорошего с гениальным. Ампутируйте игре все ее выдающиеся ингредиенты, и в сухом остатке останется вполне себе играбельный шутер с нестыдной графикой и гнусным сюжетом. Но видные геймдизай-

Бешеное пространство



Когда Олег принес по адресу Перовская, дом 1 текст этой рецензии, то по старой интеллигентской привычке он тут же принялся стучать себя пятаком в грудь и требовать, чтобы коллективный редакционный разум немедленно выдал **Prey** нашу редкую медальку «Новое слово в жанре». За, понимаете ли, фокусы с гравитацией, порталами и тому подобными пространственными иллюзиями.

Однако, напрягшись и как следует покопавшись в памяти, редакционный разум неожиданно вспомнил странную игру 1997 года под названием **MadSpace** и за авторством... **Maddox Games**. В те мрачные времена, когда «медоксы» еще не попали под теплое крылышко уберкорпорации 1C

и не отработали конвейерную сборку аддонов к продолжениям сиквелов «Ил-2: Штурмовик», они, вы не поверите, занимались смелыми геймдизайнерскими экспериментами.

Несмотря на то что **MadSpace** выглядела в целом ужасно и дико непрезентабельно, она отличалась целым ворохом инновационных технологий. Голосовое управление, объемный звук, поддержка всех мыслимых устройств виртуальной реальности (начиная от красно-синих стереоскопических очков и заканчивая дико дорогим и абсолютно бестолковым шлемом VFX1) и так далее. Но, главное, именно в **MadSpace** впервые в обозримой истории игр появились порталы — специальные дырки в пространстве, при помощи которых можно быстро перемещаться по отдельным участкам уровней.

Так что вы, на всякий случай, знайте, что все эти новомодные пространственные **Prey**-технологии — отнюдь не новое слово в жанре.

Александр Кузьменко

нерские свершения до того хороши, что накатывает какая-то совсем труднообъяснимая детская обида — почему так мало?! Разработчики, к сожалению, увлечены самолюбованием — они по кубикам режиссируют филигранные эпизоды, разбавляя все остальное протокольным экшеном. Как бы там ни было, такая забота о жанре в наш угрюмый век всемирного маркетинга и ледяного расчета — явление неординарное. Так что Human Head и 3D Realms все-таки стоит сказать спасибо. Что мы, пользуясь случаем, и делаем.

P.S. По поводу российской версии **Prey** есть две новости:

хорошая и плохая. Хорошая состоит в том, что официальный русский релиз состоялся чуть ли не день в день со всем цивилизованным миром. Плохая: отечественная озвучка никуда не годится. Оригинал щеголяет таким сложносочиненным матом за авторством главгероя, что уши закладывает. Российский Томми верещит плохо поставленным голосом что-то вроде «гады, сдохните!». Ну, вы понимаете.

P.P.S. Все подзаголовки статьи являют собой названия картин знаменитого художника и пространственного фантазера Мориса Корнелиуса Эшера (1898—1972). ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Удивительная помесь хорошего и гениального. **Prey** ловко чередует совершенно обычный экшен с выдающимися геймдизайнерскими решениями, которые и десять лет спустя смотрятся крайне свежо.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★★★ 9.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 🗣️ 🗣️ 🗣️

РЕЙТИНГ

8.0

ИГРОМАНИИ

- ИЗДАТЕЛЬ
CDV SOFTWARE ENTERTAINMENT
- РАЗРАБОТЧИК
HAEMIMONT GAMES
- ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/ЛОКАЛИЗАЦИЯ
АКЕЛЛА
- ПОХОЖЕСТЬ
■ CAESAR 3
■ CIVICITY: ROME
- МУЛЬТИПЛЕЕР
НЕТ
- КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
ОДИН DVD
- САЙТ ИГРЫ
WWW.GORY-OF-ROME.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 2 GHZ, 256 MB, 64 MB VIDEO
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2,5 GHZ, 512 GB, 128 MB VIDEO

GLORY OF THE ROMAN EMPIRE

Степан Чечулин

Прошедший месяц ознаменовался каким-то неожиданным наплывом духовных наследников стародавней градостроительной стратегии **Caesar 3**, которую в безнадежно далеком 1998 году соорудили граждане из **Impressions Games**. За последнее время на наши с вами головы почти одновременно рухнула **CivCity: Rome**, получившая строгий выговор где-то неподалеку, а также виновница сей статьи — **Glory of the Roman Empire**. Удивительно, но различия между этими двумя играми настолько незначительные, что впору и запутаться.

Хижина дяди Тома

Как ни крути, а основа **Glory of the Roman Empire** (точно так же, как и **CivCity: Rome**) взята именно из того самого **Caesar 3**, вышедшего черт знает сколько лет назад. Увы, но за последние

восемь лет веселые ребята из **Haemimont Games**, авторы довольно милой стратегии **Tzar: The Burden of the Crown** (по российскому паспорту «Огнем и мечом») и очень спорной RTS **Celtic Kings** не смогли изобрести ничего нового. Снова нам предлагается примерить на себя роль римского губернатора, которого римский же император постоянно засылает поднимать из пепла какие-то глухие деревни, превращая их в процветающие города, строить на задворках мира величественные амфиатры и т. д. В **Glory of the Roman Empire** довольно много заданий — начиная с Карфагена и заканчивая Лондиниумом (ныне Лондон). Радует, что деяния, совершаемые нами во славу Римской империи, довольно разнообразны и, в принципе, наскучить не успевают: то приходится обеспечивать колбасой оголодавших жителей Сиракуз, то

спасать Карфаген от постоянных пожаров, то строить Колизей где-нибудь в Кельне. В общем, дел невпроворот.

Во время развития подопечного города приходится, конечно, неусыпно следить за тем, чтобы все и везде было стабильно. Самое главное — жители, которые должны быть сыты, одеты и всячески довольны жизнью. Сделать это не то чтобы сложно — модель развития в игре примитивна до безобразия и доступна почти каждому. Даже если вы вчера познакомились с таким чудо-устройством, как компьютерная мышка, или всю жизнь играли в нечто вроде **Warcraft III**, то очень быстро сообразите, что к чему.

Основа любого города — все те же жители, которые вкалывают на местных предприятиях и обладают множеством разнообразных потребностей. Впрочем, разработчики избавили нас от лишней головной боли — в **Glory**



of the Roman Empire, например, не приходится ломать мозг над тем, какими пряниками заманить народ в город. Тут у нас все просто: строим дом, и — бац! — в нем уже прописалась пара человек, с радостью топавших занимать свободные рабочие места. Причем количество населения практически не зависит от качества жизни. Неважно, есть ли у вас в городе еда, вода и сколько золота добывает местная шахта, — в построенных до-



Чтобы жители совсем уж одурели от счастья, стоит регулярно возводить в городе величественные здания вроде вот этой золотой статуи.



Религия — залог счастливого процветания. Даже в игре со столь примитивным геймплеем.



Чувство прекрасного местных дизайнеров иногда поражает до желудочных колик. Вот эта измазанная краской консервная банка символизирует Колизей.



На экране, если вдруг кто не понял, происходит «большая война».

мах всегда живут граждане, а все рабочие места заняты. Удивительно, но, обитая в трущобах, где нет колодцев и хлеба, не говоря уже о зрелищах, максимум, на что способны горожане, — ворчать и шуметь. Убегать из города никто даже и не подумает!

Временами вообще доходит до абсурда — в *Glory of the Roman Empire* можно доиграться до того, что ваши жители будут пухнуть с голода, страдать от страшных болезней и ходить, пардон, в одних трусах (ибо одежды на складах нет), но зато всем коллективом строить какой-нибудь гигантский Колизей, необходимый для выполнения миссии. Так что, в принципе, реально необходимо только одно здание — префектура, где обитает местная пожарная команда и по совместительству милиция. Дело в том, что если бравых огнеборцев окажется вдруг недостаточно, то ваше поселение в считанные минуты превратится в горящие развалины. Кроме того, когда на улице нет префектов, то очень быстро появляются озверевшие граждане, бегающие по городу и размахивающие факелами, грозя спалить все вокруг.

Все дороги ведут в Рим

Впрочем, если вы все-таки хотите отстроить действительно процветающее поселение и не мучить бедных граждан бесчеловечными экспериментами, то к вашим услугам богатый набор всяческих построек, призванных

удовлетворять нужды жителей и повышать их благосостояние. Все знакомо. Разбиваем пшеничные поля, откуда мука отвозится в пекарню. Там из нее выпекают хлеб, который попадает на рынок и уже оттуда — на столы жителей. Чтобы граждане не озверели от хлебной диеты, не помешает построить свиноферму и домик мясника, где хрюшки превращаются в жареные колбаски. Кроме того, не стоит забывать и о колодцах — какая же жизнь без воды?

Чем выше уровень города, тем, понятно, больше запросов предъявляют жители. Если обитателям жилищ первого уровня вполне хватает хлеба и колбасы, то поселенцы рангом повыше начинают требовать одежду и сады, ну а обитатели дорогих вилл в обязательном порядке хотят мыться в бане, вечером созерцать в местном театре спектакли, а между делом потягивать дорогое вино из ваших погребов.

Отметим, что создатели *Glory of the Roman Empire* не просто упростили, а, можно сказать, безжалостно кастрировали всю экономическую часть игры. Вам не придется думать о повышении или понижении зарплаты рабочим, можно смело забыть о налогах и вообще о деньгах (в игре их попросту нет). Да и докучливый император не станет мучить вас заданиями типа обеспечить поставку в Рим двадцати корзин оливок в течение месяца. Все элементарно — домики строятся из вами же добытых материалов

вроде дерева, камня и глины, а то же золото в неограниченных количествах извлекается из шахт и тратится исключительно на закупку свежих партий рабов, миссия которых заключается в транспортировке товаров между ключевыми строениями вашего города. Рабы здесь непонятно с какого перепугу играют роль почти такую же важную, как и жители города. Мало того, что от количества невольников зависит функционирование вашего города (ибо если рабов станет мало, то все производство остановится — товары будут лежать мертвым грузом и до жителей ничего попросту не дойдет), так еще эти, пардон, негры постоянно качают права и грозят восстанием, требуя снизить им нагрузку и построить бараки. В итоге количество невольников должно стабильно превышать количество жителей как минимум раза в два, иначе кризис неизбежен.

Кроме мирного развития подотчетного поселка можно еще и вести боевые действия. Все, что необходимо для крестового похода против местных варварских племен, — построить кузницу и казарму, где каким-то чудесным образом рождаются грозные легионеры в количестве не более 25 штук. Как только отряд древнеримского спецназа будет готов, его можно смело отправить на разгром вражеских поселений. Причем вы сами решаете, что делать с захваченной деревенькой: либо предать огню, либо захватить всех жителей в рабство и та-

ким образом сэкономить десяток-другой золотых на, так сказать, официальной покупке невольников. Сражения, правда, выглядят вяло и уж точно не способны удовлетворить нашу страсть к разрушению и битвам: смотреть, как одна невнятная толпа мужиков лениво дубасит другую толпу мужиков, не шибко, знаете ли, весело.

■ ■ ■

Как ни грустно, но пока что разработчикам не удастся повторить триумф *Caesar 3*. И *CivCity: Rome*, и *Glory of the Roman Empire* — неплохие игры, но при этом они бесконечно далеки от упомянутого выше идеала. Тут вроде бы все хорошо, но совсем уж детская «облегченность» геймплея и множество недостающих мелочей (например, отсутствие денег и вообще экономики как таковой), сильно огорчает. Да и, если честно, просто непонятно, какой смысл мучиться, развивая город, если жители могут вечно жить в хибарах и при этом вкалывать как проклятые, обеспечивая вас всеми необходимыми ресурсами для выполнения задания? Зачем удовлетворять постоянно возрастающие потребности населения, если это самое население ничего страшнее грозных воплей и проклятий изобрести не может? Увы, но *Glory of the Roman Empire* всего лишь очень простая, неплохая игрушка на пару вечеров и средство от скуки в ожидании *Caesar 4*. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

60%

ДОЖДАЛИСЬ?

Чрезвычайно простенький градостроительный симулятор древнеримских поселений с трехкопеечной моделью развития городов и симпатичной графикой на борту. Никаким боком не конкурент грядущему *Caesar 4*.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

6,5

ИГРОМАНИИ

ИЗДАТЕЛИ

VALVE SOFTWARE/MINDSCAPE

РАЗРАБОТЧИК

OUTERLIGHT

ПОХОЖЕСТЬ

THE SIMS

COUNTER-STRIKE

МУЛЬТИПЛЕЕР

ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

1,8 ГБ ЧЕРЕЗ STEAM

САЙТ ИГРЫ

WWW.THESHIPONLINE.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:

CPU 1.8 GHZ, 512 MB, 128 MB

VIDEO

ЖЕЛАТЕЛЬНО:

CPU 2.8 GHZ, 1 GB, 256 MB VIDEO



Высокий стиль

Формально, The Ship — это мультиплеер-ориентированный проект, обладающий, впрочем, внушительной однопользовательской составляющей, которая тут зовется arcade mode. Если совсем коротко, то история следующая: вы оказываетесь на корабле, который принадлежит некоему Мистеру Икс. Ваша задача — выследить и убить персонажа, имя которого выдается перед началом каждого раунда. Раунды длятся минут по пять, после чего имя жертвы меняется. То есть ситуация примерно такая: по кораблю расхаживает шестнадцать человек, каждый из которых ищет нужную ему жертву и при этом, разумеется,

добровольных началах, сопровождая все это трогательной речью о том, как они хотят сделать прорывной многопользовательский экшен и очень просят всех заинтересованных помочь отзывами на форуме. Вокруг проекта, как водится, образовался натуральный культ, но второго Counter-Strike не вышло.

Outerlight не отчаялись, дождалась появления вменяемых исходников Source и каких-то семь лет спустя объявились с самодостаточной игрой, которую вот теперь продают за вполне себе взрослые деньги.

В итоге стараниями (кто бы мог подумать!) Valve игра The Ship оказалась в центре внимания широкой общественности. Уважаемые западные интернет-ресурсы расписываются в своей любви к проекту, публика на профильных форумах стонет «где купить?!», а Outerlight в своих дневниках обещают выпустить полноценный сюжетный режим.

THE SHIP

Олег Ставицкий

Как это было

С дистрибуцией The Ship вообще вышла путаница. Коробочная версия во всем мире начнет продаваться где-нибудь в конце сентября. Однако благодаря Steam любой желающий может приобрести The Ship прямо сейчас по щадящей цене в \$20. Для этого вам, впрочем, понадобится кредитная карта и сколько-нибудь быстрое интернет-соединение. Если вы, читая эти строки, планируете дождаться сторублевой копии в переходе метро, спешим вас расстроить — ничего не выйдет. Почему — см. ниже по курсу.

The Ship имеет такую образцовую success story, что хоть сейчас на обложку Forbes. Еще во времена первого Half-Life группа энтузиастов из Шотландии сработала многопользовательский мод, который до сих пор совершенно бесплатно доступен по адресу www.theship.jolt.co.uk. Авторы распространяли проект на

Как выяснилось, в нашей с вами индустрии все еще есть место чудесам. Вот, скажем, Steam — непонятно за каким чертом выдуманная Valve система электронной дистрибуции, которая неожиданно обернулась рупором независимых разработчиков. То есть это уникальный, вообще говоря, случай, когда на одной виртуальной полке лежат Half-Life 2: Episode One, Darwinia от Introversion и Rag Doll Kung Fu от любимого нами Марка Хейли. Гигантская деньгодобывающая машина Гейба Ньюэлла, как оказалось, имеет вполне себе человеческое сердце. Обладатели Steam совершенно бесплатно смотрят трейлеры независимых фильмов вроде Zombie Movie, а также безвозмездно качают Codename: Gordon — плоский скроллер по мотивам Half-Life 2.

Так вот, начиная с июля месяца через Steam можно приобрести The Ship — абсолютный indie-шедевр, собранный, как водится, группой сплоченных энтузиастов.



Такие вот укромные закутки в The Ship — идеальное место для убийства.



Полигонов, конечно, хронически не хватает, но зато сколько стиля!



Капитан корабля рекомендует в целях безопасности регулярно менять гардероб.

сам ей является. Это — базовый концепт, на который Outerlight аккуратно нанизывают абсолютно гениальные нюансы.

Ну а для начала то, о чем вы подумали в первую очередь. Разумеется, убивать всех подряд нельзя. За беспричинную резню тут ощутимо штрафуют, а деньги в The Ship крайне необходимы. Во-вторых, вместе с именем жертвы вам выдается ее портрет и примерное местонахождение. Координаты регулярно обновляются: игра подсказывает, что последний раз нужного вам человека видели, скажем, в ресторане на верхней палубе. По уровню туда-сюда снует человек шестнадцать, имя каждого из которых можно выяснить. Для этого к персонажу необходимо подойти как можно ближе, навести на него курсор и провести идентификацию, после чего игра выдаст вам имя. Неопознанные персонажи вместо имени носят красноречивое «???».

Следом идет еще одно замечательное ограничение — убивать и даже доставать оружие где угодно нельзя. Корабль усеян видеокамерами, и, если вы расчехлите свой пистолет в поле видимости объектива, вас тут же упекут в тюрьму и оштрафуют. Аналогичный исход ждет тех, кто достал оружие перед муниципальными работниками: охранниками, барменами, секретаршами и прочими тружениками. В заточении у вас отбирают орудия смертоубийства и заставляют провести вдаль от основных событий 30—90 секунд. Учитывая, что раунды длятся в среднем по 5 минут, это существенная потеря времени.

Веселее всего ситуация обстоит с оружием. Его здесь какое-то неприличное количество. В основном неогнестрельного. То есть автоматы, шотганы и прочие револьверы в местном магазине имеются, но стоят огромных денег. Поэтому большинство участников заплыва пользуются подвернувшимися под руку средствами — в ход идут шпаги, ножи для разделки туш, сигнальные ракеты и другая милая утварь.

Ну и самое интересное — у вас имеется внушительный набор потребностей, которые

необходимо контролировать. Во-первых, это здоровый сон. Если показатель усталости дойдет до критического максимума, наш герой просто откажется быстро бегать (что он и в нормальном состоянии способен делать строго ограниченными порциями). Следом идет гигиена — необходимо принимать душ и мыть руки после туалета. Кстати, о туалете: в него необходимо регулярно ходить. Потребности строго разделяются: есть отдельный датчик для «по-большому» и «по-маленькому». Если запустить с отправлением естественных нужд, то все закончится публичной дефекацией и публичным же порицанием (читай: тюрьмой за нарушение общественного порядка). Не будем также забывать, что во время интимного процесса к вам может подобраться охотник и бесцеремонно заехать клюшкой для гольфа по темечку. Кроме вышеозначенных потребностей, также необходимо пить и есть (отдельно), развлекаться и общаться. Чувствуете гениальность задумки? Outerlight очень ловко скрестили шутер и The Sims! Полученная в итоге формула, какой бы дикой она ни звучала, работает как часы.

Совершенно очевидно, на что ушли те самые семь лет со времен бесплатного HL-мода. Шотландцы ювелирно оттачивали игровой баланс, экспериментируя со всевозможными ограничениями. Конечно же, у них и в мыслях не было сочинять очередной Counter-Strike с клюшками для гольфа. Описанная выше жанровая мешанина — не геймдизайнерская глупость, а результат филигранной работы с балансом. Здесь каждая деталь, каждый нюанс работает на атмосферу и общую интересность происходящего. Придумать и сбалансировать такую сложносочиненную систему противовесов — колоссальная работа.

Коммерсантъ

Вся вышеозначенная конструкция крепко завязана на деньги. Большая часть вашего капитала лежит на счету, однако вы можете

LIGHTWRITER

HDD SILENCER

REVOLTEC

GAMEPAD PRECISION

ACRYLIC CASE 3,5" / 2,5"

WWW.REVOLTEC.RU



Если у вас вдруг закончились деньги, то лучшее место, где можно разжиться неплохим оружием, — ресторанный кухня.

носить в кармане любую сумму. По кораблю раскиданы специальные банкоматы, через которые можно как обналичивать, так и забрасывать деньги на счет. Как только вас убивают, убийца забирает все, что у вас было при себе, плюс получает на счет бонус за выполненное задание. Деньги тут нужны на все — питание, штрафы, оружие, развлечения и т. п. Самое печальное — остаться круглым банкротом в начале раунда. Все нычки с бесплатным оружием пустеют в течение первых тридцати секунд — пассажиры с воём метут со столов ножи, сковородки, наперегонки несутся к пожарному стенду с топором. Без денег, в общем, предельно грустно. Но можно.

Как и в любом социальном симуляторе, здесь получается взаимодействовать практически с любым объектом. На каждом стуле можно посидеть, восстановив силы. На рояле — поиграть, в раковине — вымыть руки. Но кроме таких вот прозаичных возможностей, корабль также предлагает несколько неординарных способов убийства. Скажем, вашу жертву можно запереть и зажарить в сауне. Или наоборот — заморозить в гигантском ресторанном холодильнике. Или даже столкнуть с верхней палубы в море. Не говоря уже о том, что тут имеются яды, которыми можно травить!

Ловко используя систему ограничений, Outerlight доводят паранойю до какого-то запре-

дельного градуса. Любой встреченный персонаж может оказаться как жертвой, так и вашим охотником. В результате практически все перемещаются бочком, воровато озираясь по сторонам. Особо аккуратные собираются в безопасных областях корабля и выжидающе смотрят друг на друга — у кого первым сдадут нервы. Зато в укромных уголках — каютах, туалетах и коридорах — происходит натуральный беспредел. Кто-то с воём проносится за очередной дамой в шляпе, размахивая антикварной шпагой. Статный джентльмен в котелке лупит бальзаковскую женщину в боа разделочной доской по шее. Обогадившаяся была дама достает из сумочки пистолет, не заметив охранника в дальнем конце зала...

При этом The Ship не перестает поражать продуманностью и глубиной происходящего. Например, игра предлагает огромный набор костюмов, шляп, очков и прочих аксессуаров — вплоть до накладного «пиратского глаза». Поначалу этой кукольной забаве не уделяешь должного внимания, но только потом становится очевидно — игроки часто ориентируются не на имя, а на выданный им портрет! Так что если в начале раунда вы носили цилиндр, то через пару минут есть резон сменить его на какой-нибудь вызывающий парик. Плюс, конечно, миллионы деталей. Если вы часто будете

убивать не тех — вас отправят к психиатру на собеседование (которое, разумеется, отнимает время). Имеются карцер, машинное отделение, люкс-номера и роскошные рестораны.

Стоит рассказать и об удивительных вещах, красоту которых можно понять, лишь проведя несколько дней в игре. Например, охотник и жертва одновременно оказываются без оружия в тюрьме, презрительно изучают друг друга в душе и обмениваются в местном чате непечатным...

Описанный выше режим называется Hunt, и им, кстати, дело не ограничивается. Кроме него также имеются: Elimination (как только вы убиваете текущую жертву, вам выдается следующее задание; побеждает последний выживший), Duel (соответственно, дуэль без лишних глаз) и Deathmatch (привычный всем любителям «Контры» deathmatch без заданий, но с ограничениями — за потребностями и охраной следить все равно надо).



The Ship буквально пропитана высоким английским стилем. Ключевые слова — Агата Кристи, смокинг и ар-деко. Все шесть кораблей (которые, к слову, радикально отличаются друг от друга) роскошно стилизованы под начало прошлого века — из патефонов похрустывает соответствующая музыка, стены увешаны постерами, в ресторанах установлен обязательный рояль. Это очередной бескомпромиссный шаг со стороны Outerlight — в эру орков и спецназа выпустить эстетский многопользовательский продукт.

Как и следовало ожидать, все вышеозначенные красоты не то чтобы поражают воображение количеством полигонов или детализацией. Шотландцы, очевидно, делали свой продукт в условиях ощутимой бюджетной недостаточности. Все очень опрятно, аккуратно, но без поражающих воображение изысков. Визуально The Ship без боя проигрывает любому шутеру последних двух лет, но не в этом дело. Игра исполнена такой любовью к деталям и интеллигентностью, что на прозаическую недодачу

полигонов даже неудобно обращать внимание.

Разумеется, The Ship не ждет судьба нового Counter-Strike — слишком сложно, слишком много эстетства, слишком непривычно. Тем не менее официальные сервера далеко не пустуют — приятные, явно взрослые люди упоенно носятся друг за другом среди стульев ар-деко. В местных чатах нет и намека на гик-язык и прочие киберспортивные штучки. Здесь собирается совершенно другая публика — вроде автора этих строк, который, если что, считает все мультиплеер-снаряды богомерзкими сгустками черной энергии. The Ship позволяет элегантно совершить пару исключительно английских убийств и отправиться по своим делам — возможно, познакомиться с кем-нибудь за чашкой чая с молоком. Периодически по уровню вихрем проносится какой-нибудь полоумный с ником вроде MEGAKILLER, получает сигнальную ракету в зад, попадает в карцер, откуда строит на весь чат сообщения вроде «sh*t this game sux!». Вежливые участники заплыва отвечают ему что-нибудь вроде «go play CS» и отправляются дальше по своим делам. Идиллия.

P.S. Как вы уже, должно быть, догадались, купленная в переходе метро пиратская версия окажется совершенно бесполезной тратой денег. Вы, конечно, сможете потренироваться в однопользовательском режиме с местными ботами (которые, к слову, регулярно проваливаются в пол, зависают в воздухе и вообще ведут себя вызывающе), но подобное времяпрепровождение быстро наскучит. Outerlight, кстати, боятся выпустить специальное сюжетное дополнение, которое будет распространяться через тот же Steam за символические \$10. По непроверенным данным, грядущая осень обойдется нам в \$30. Пользуясь случаем, «Игромания» взывает ко всем отечественным издателям, если они вдруг читают эти строки. Дорогие дяденьки, побеспокойтесь, пожалуйста, о светлом будущем подрастающего поколения. Возьмите The Ship в отечественную дистрибуцию. Не «Контрой» ведь единой. ■

✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Ручной выделки indie-экшен, исполненный высокого стиля, ар-деко интерьеров и гениальных геймдизайнерских решений. Эстетский ответ всем любителям Counter-Strike.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★ 9.0

ГРАФИКА

★★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 6.0

РЕЙТИНГ

8,5

ИГРОМАНИИ



"Об этой игре можно говорить долго и со вкусом. Отлич, какие логичные тут загадки, отлич, какие замечательные у авторов стиль и чувство юмора..."

AG.RU



"Не так-то просто сочетать в одной игре Blade Runner и King's Quest!"

«НАВИГАТОР»

"А как тут всё очевидно, какие тут логика! Я не знаю, где найти более интересное исследование "референтности" слову! Найти такие слова, чтобы передать всю ширину мысли слова, и это сложнее, чем просто где-то переложить, ни на что не ориентируясь, ориентируясь в голове. Вероятно, лучше и лучше."

AG.RU



Разработка: FUNCOM
адаптация и издание:
IC / snowball.ru

"Бесконечное
Путешествие"

09/2006

Реклама

FALLEN LORDS

CONDEMNATION



Fallen Lords — дебютная игра испанцев из **Novorama Technology** в редком жанре action/RTS. Обещания, как и полагается, были королевские. Показанные на E3 ролики некультурно намекали на огромные масштабы будущей мясорубки — кровавые ошметки везде и повсюду, в промышленных количествах. Плюс сюжет с изрядной долей юмора: добро и зло, как всегда, борются за человеческие души, при этом часть миссий происходит на постапокалиптической свалке, демоны грязно ругаются, а херувимы бегают по полю брани в заляпанных кровью пилотских шлемах. Ну а что же в итоге?..

Демонический плач

Знаете, когда во второй миссии отряд демонов во главе с нами неумолимо приближался к французской средневековой деревушке, хотелось, честное слово, плясать от радости. Это был самый настоящий шедевр игродизайна: толпа рога-

тых чудовищ с пламенными сердцами, горящими в груди (буквально), с устрашающими лезвиями в руках... Они двигались сплошным потоком, строго соблюдая формацию, — и пугали до самых печенок любого встречного. Пожалуй, лучшая миссия в игре.

Увы, но разочарование случилось буквально через считанные минуты. Взяв лихой старт, разработчики выдохлись, даже не закончив разгон. В той же самой локации с французской деревушкой нам придется играть целых три раза — и каждый из них все нудней и утомительней. Аналогично поступили с другими картами, получив в итоге «три уникальных кампании».

В ближнем бою игре далеко до **Severance: Blade of Darkness** и даже до **Rune**. Впрочем, в самых масштабных миссиях это и не важно: когда встречаются два отряда, вокруг миглом начинается форменная куча-мала, разобраться в которой невозможно. Надо просто достать меч

и взрывать толпу быстрыми щелчками мыши. Удовольствие получать приходится от того простого факта, что кругом Бородино — и тебя сюда пустили наравне с остальными. Механика боя проста — есть удар, есть блок и есть комбо, а для того чтобы побеждать, надо просто грамотно направлять каждый выпад, чтобы не прекратить движение или не пропустить удар. Не очень сложно, в меру эффектно и с реалистичной анимацией; видно, что перед нами не картонная кукла и не джедай, а «обычное» существо из плоти и законов Ньютона.

Увы, но при ближайшем приближении бои в таком вот мясе оказываются провальными. Возьмите любую фэнтезийную стратегию, уберите из нее большинство юнитов, а тех, которые остались, начисто лишите каких-либо происков интеллекта. Сделайте так, чтобы управлять войсками было неудобно (каждый раз надо подходить поближе и «прицеливаться» специальным маркером) и, что главное, не нужно, поскольку в 9 случаях из 10 победа будет за игроком. Финальный штрих: поместите все это дело в крохотную песочницу, чтобы вопросы о маневрах и прочих глупостях отпали у вас наверняка. Как только идиоты приходят в движение, они первым делом нарушают строй и, заведя противника, начинают свалку.

По первости, правда, радует то, что таких вот масштабных заданий в игре не так уж и много. Основу кампаний составляют одиночные сюжетные похождения куска пушечного мяса. Мы долго движемся к пункту назначения, смотрим ролик («Я тебя уничтожу!») — «Нет, это я тебя уничтожу!» и, получив ударную силу из трех лучников, осаждаем какую-нибудь хибару под гром-

- ИЗДАТЕЛЬ
PLANETA DEAGOSTINI INTERACTIVE
- РАЗРАБОТЧИК
NOVARAMA TECHNOLOGY
- ИЗДАТЕЛИ В РОССИИ
GFI/РУССОБИТ-М
- ПОХОЖЕСТЬ
■ BLADE OF DARKNESS
■ TITAN QUEST
- МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ
- КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
ОДИН CD
- САЙТ ИГРЫ
WWW.FALLENLORDS.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1.2 GHz, 512 MB, 64 MB Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2.8 GHz, 512 MB, 128 MB Video

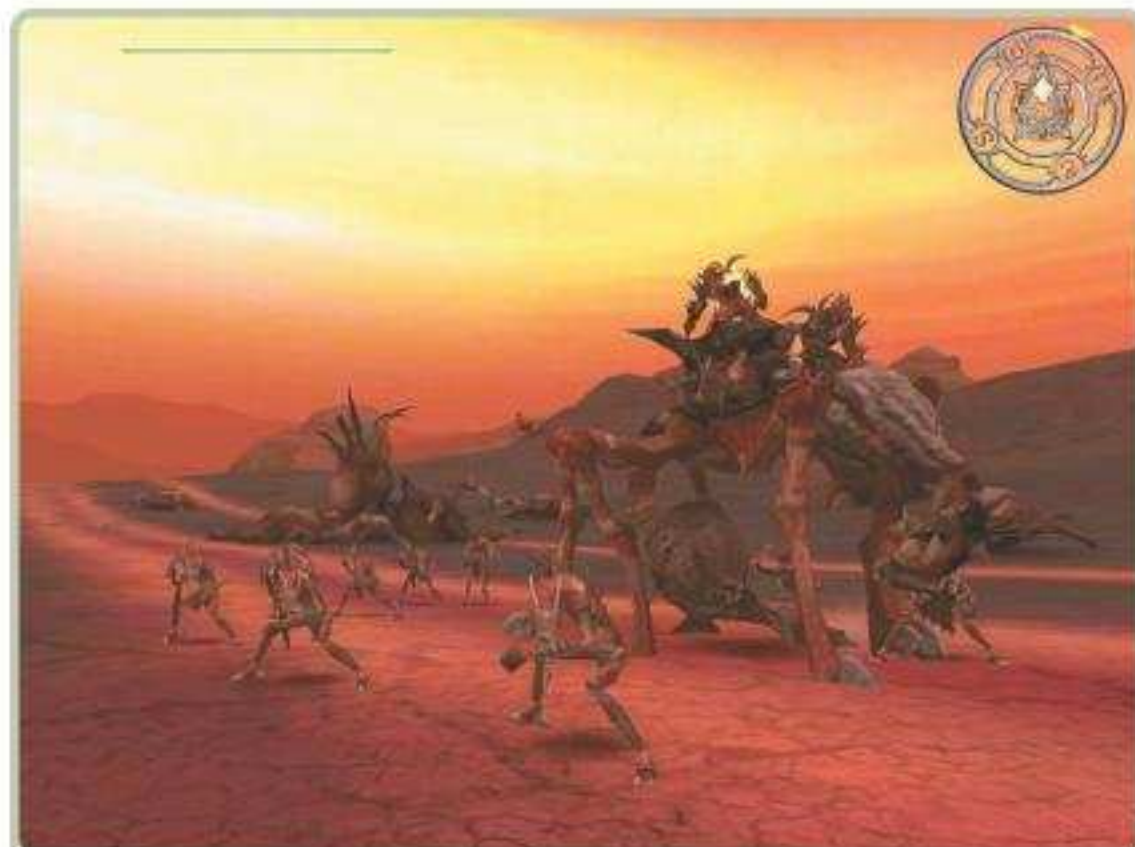
кую и утомительно пафосную музыку. И так три раза подряд. На какую реиграбельность можно рассчитывать, если уже к середине игры всех боссов знаешь наизусть и готов к каждой засаде? Это не считая заданий, которые с каждым разом становятся все глупее и заставляют удивляться гаснущему вдохновению испанцев.

Что остается в сухом остатке? Стратегия без стратегии. Экшен без экшена. Как жадная сирота, **Fallen Lords** скупится буквально на все. Здесь плохая графика, мало спецэффектов, почти нет музыки, по три юнита на каждую сторону (не радуйтесь даже этой подачке, все они абсолютно одинаковы), а за подлый трюк с копированием миссий разработчиков надо отдать в попечение испанской инквизиции. Там знают, как с такими поступать.



И мы еще оставили за кадром баги, которые здесь явно придуманы для повышения реиграбельности: часть миссий проходит с первого раза, часть — с тринадцатого.

И ведь что самое обидное: на протяжении всей игры у разработчиков случаются проблиски. То там классная фишка, то здесь оригинально сделано. К сожалению, конвертировать свой талант в качественную игру **Novarama** не позволил то ли недостаток времени, то ли недостаток денег. ■



Не верьте своим глазам — это просто цветовая гамма такая. Вообще же, камере в **Fallen Lords** следует под страхом расстрела запретить опускаться столь низко.

РЕИГРАЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

60%

ДОЖДАЛИСЬ?

Novarama не хватило всего пяти-шести месяцев — примерно за такой срок игру можно было бы довести до ума. Но увы, перед нами всего лишь невнятная экшен-стратегия с кучей совершенно детских ошибок и недочетов.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 6.0

ГРАФИКА

★★★★★ 5.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 6.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 6.0

РЕЙТИНГ

6.0

ИГРОМАНИИ

=SAS=

СПЕЦНАЗ ПРОТИВ ТЕРРОРИЗМА



Кто рискует, тот побеждает!



© 2006 «Davilex». All rights reserved. © 2006 «GFI». All rights reserved.

© 2006 «Руссобит-Публишинг» Все права защищены.

www.russobit-m.ru. Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81; office@russobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/. Розничная продажа в магазинах фирмы



DAVILEX



М.Бигло

PIRATES OF THE CARIBBEAN



THE LEGEND OF JACK SPARROW

Держитесь, товарищи! Перед нами — **Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow**, игра по мотивам кино-трилогии, созданной, в свою очередь, по мотивам аттракциона в Диснейленде! И это — только первые строчки страшного диагноза. Дальше накатывающиеся на нас цунами становятся лишь больше и больше. При просмотре вступительной заставки очень хочется зычно так заорать: «Ха-а-алтура!» Чуть позже выясняется, что игра, как это принято нынче, ну совершенно не блещет красивой графикой — надо же заботиться о дряхлеющих на глазах консолях прошлого поколения? Да и сам геймплей получился под стать остальному — то есть невзрачным и некрасивым...

Как? Вы все еще с нами? Что ж, тогда продолжим изучение обломков пиратского счастья.

Джек снова в деле

Думаю, почти все вы смотрели «Пиратов Карибского

моря». Многие наверняка успели ознакомиться и со второй частью. А вот разработчики... знаете, такое впечатление, что эти граждане в глаза не видели ни кадра из фильма о вражде капитана Джека Воробья и ктулхубородого Дэви Джонса. Джонни Деппа в качестве голоса главного героя выдали — и на том спасибо, вроде бы похоже должно получиться. Вы, конечно, будете смеяться, но голос Деппа — это вообще чуть ли не единственная широко разрекламированная особенность игры. Хотя, судя по жанру, должны ведь обещать крутые драки, лихой экшен, море адреналина и тому подобное.

Нет, мы понимаем, что разрабатывалась The Legend of Jack Sparrow в сжатые сроки (релиз должен состояться в любую погоду, одновременно с фильмом или несколько раньше!), понимаем, что делалось на две платформы (PS2 в деле), понимаем, наконец, что игра не имеет почти никакого отношения к трилогии про карибских

пиратов — ну разве что троица главных героев та же самая. Придумывая сюжет, разработчики пошли на хитрость: они заставили капитана Джека Воробья пуститься по волнам воспоминаний... предварительно поставив его на эшафот. Такой ход позволил не заморачиваться на том, что происходит в фильме, а наклеить кучу разных уровней в разных странах на разных континентах (от пресловутого Карибского бассейна до Арктики включительно) и отправить туда Джека с друзьями — пусть на радость нам убивает всяких там людей, нелюдей и боссов. Да-да, в этой игре есть самые настоящие, аркадно-приставочные боссы. Вяленькие, дохленькие, мало, но есть — и это один из редких плюсов.

С претензией на оригинальность сделана и подача сюжета. Капитан «Черной жемчужины», как и положено настоящему пирату, нещадно приукрашивает свои подвиги — так, что даже товарищам по несчастью приходится его периодически одергивать. «Да меня там и близко не было!» — заявляет вдруг напарник в пылу сражения, пытаясь вернуть мысли Джека на грешную землю. «Какая разница!» — отмахивается капитан. Идея со вмешательством рассказчика в процесс игры, конечно, интересная, но новой ее не назовешь. В **The Bard's Tale** взаимоотношения героя и «голоса за кадром» поданы гораздо интереснее; тема же путешествия в волшебный мир фантазий открыта и, кажется, наглухо закрыта замечательной **Psychonauts**. Но тем не менее попытка разнообразить тупое рубилово засчитана. Результат, правда, не очень.



Ну какая же экшен-игра и без Воинственно Настроенных Девушек?

- ИЗДАТЕЛЬ
BETHESDA SOFTWORKS
- РАЗРАБОТЧИК
7 STUDIOS
- ПОХОЖЕСТЬ
THE LORD OF THE RINGS:
THE RETURN OF KING
- МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ
- КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
ОДИН DVD
- САЙТ ИГРЫ
[HTTP://PIRATES.BETHSOFT.COM/](http://pirates.bethsoft.com/)

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 800 MHZ, 256 MB,
32 MB VIDEO
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1,8 GHZ, 512 MB,
128 MB VIDEO



Вы не поверите, но это далеко не самый худший кадр, который выдает The Legend of Jack Sparrow.

Ну а в общем, сделано все просто — капитан Джек Воробей рассказывает свою историю, игрок прорубается сквозь однообразные толпы противников, используя скромный набор комбо-ударов... Такие игры в урожайный год выходят едва ли не сотнями. И ничего — покупают, если сделано качественно. Но, к сожалению, местный экшен приедается чуть ли не в тот момент, когда вы закончите ковыряться в меню настроек, — он нудный, монотонный, без оригинальных идей, без задоринки.

С настройками, кстати, тоже беда. С клавиатуры играть практически невозможно, ситуацию несколько спасает только геймпад. Качество графики вообще не регулируется — нельзя даже поменять разрешение экрана.

Так что резюме на этот раз будет кратким. The Legend of Jack Sparrow, похоже, всерьез претендует на звание одной из худших игр по кинолицензии. Знакомиться с ней не стоит, наверное, даже в том случае, если вам очень понравился фильм.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Одноразовый и совершенно неинтересный экшен-по-фильму. Вот если бы такое бесплатно прилагалось к DVD с фильмом, то мы бы еще поняли. Но брать за это деньги — просто кощунство.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 6.0

ГРАФИКА

★★★★★ 5.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 6.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 5.0

РЕЙТИНГ

4,5

ИГРОМАНИИ

Приключения начинаются первого сентября*

EVERQUEST II

& ПО-РУССКИ

eq2.akella-online.ru

При покупке игры в магазинах "Союз" в августе скидка 10%

Реклама

Купи русский EverQuest® II в августе и получи ботинки бесплатно!**

*Дата запуска игры может быть перенесена. Следите за новостями на akella-online.ru

**Подробности на сайте eq2.akella-online.ru Рекомендованная цена 549 рублей



М.видео

ВИДЕОЛЕНДА

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М Видео" и "ВидеоЛенд"

©2004-2006 Sony Online Entertainment LLC. EverQuest, SOE and the SOE logo are registered trademarks and "Where Adventure Comes Alive" is a trademark of Sony Online Entertainment LLC. All other trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved. Intel, the Intel logo, Pentium, and Pentium Inside are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.



Процессоры Intel® Pentium® 4 с технологией Hyper Threading - идеальное решение для игры в EverQuest II!

Отлично работает с

CIVCITY

ROME



Тяжело быть гением в отставке. Когда-то тебя почитали и уважали, с благоговением внимали каждому твоему слову, а сегодня ты сидишь на паперти и торгуешь фанерными матрешками со своим автографом, который, по большому счету, уже никому и не нужен. Имя **Сиды Мейера**, знаменитого дизайнера, блиставшего в начале девяностых (**Sid Meier's Civilization**, **Sid Meier's Pirates!**, **Sid Meier's Railroad Tycoon**), у современных игроков способно вызвать лишь самые смутные ассоциации: вроде знакомо, но что это за тип и чем он прославился, ни в жисть не вспомнить. Ничего

удивительного в этом нет: за последние лет десять он не выпустил ни одной по-настоящему запоминающейся и эпохальной игры (**Alpha Centauri** и **Gettysburg!** чувствовали скорее по инерции, потому что «так надо»). Теперь же дошло до распродажи фамильных ценностей. Если раньше Мейер зарабатывал на стикерах «Sid Meier's», то теперь с молотка пошло святое — имя Civilization.

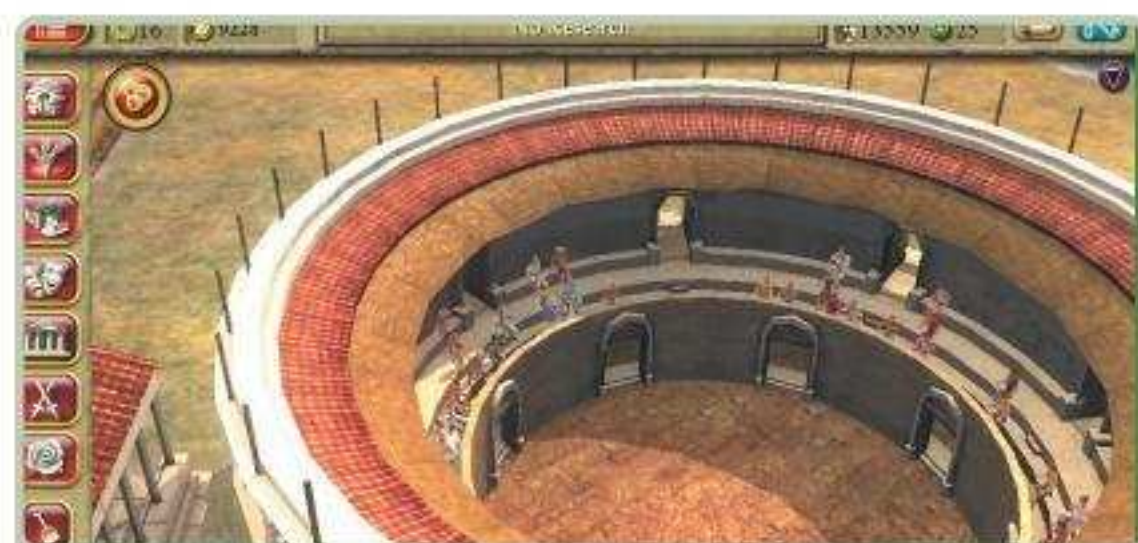
Хлеба, зрелищ, медицинскую страховку

Название CivCity: Rome ненавязчиво намекает, что игра

унаследовала в равных долях гены «Цивилизации» и SimCity. Но на самом деле все еще проще: CivCity, по сути, тот же самый **Caesar 3** образца 1998 года, только после обширной клизмы.

Как и в любом градостроительной стратегии, игрок здесь скорее не губернатор, а гувернантка. Расставляем здания, засеваем поля, проводим дороги, следим за количеством припасов на складах, регулируем продолжительность рабочего дня, уровень зарплат, размеры пищевых пайков и при этом пытаемся сводить дебет с кредитом. Экономическая система ничем принципиально не отличается от любой другой игры в этом жанре. Выбираем место для городского центра, ставим склад и жилой квартал, засеваем поля пшеницей, растим виноградники и оливковые сады, возводим несколько колодцев, строим промышленные здания, магазины, ну а потом потихоньку подтягиваем второстепенную инфраструктуру.

Когда в городе появляется все необходимое для жизни и обитатели более-менее довольны, население начинает стремительно расти. Всех их нужно где-то селить и чем-то кормить, поэтому приходится строить новые кварталы. Нарушить при этом хрупкий экономический баланс очень легко: например, если возвести слишком мало жилых домов, жители будут недовольны; если построить их слишком много, со складов улетучится еда, и народ опять будет роптать. Постройка большого количества зданий зачастую не дает моментального результата, а только усугубляет кризис. Уровень недовольства уходит в минус, население начинает быстро убывать, и игрок-гувернантка вынужден принимать жесткие антикризисные меры: повышать зарплаты, сокращать продолжительность



Амфитеатры всегда забиты под завязку. А вот просто театры обычно пустуют.



Бедолаги жирафы используются — где бы вы думали? — в амфитеатрах. Какие все-таки сволочи были эти римляне.

- ИЗДАТЕЛЬ
2K GAMES
- РАЗРАБОТЧИКИ
FIREFLY STUDIOS/FIRAXIS GAMES
- ПОХОЖЕСТЬ
■ СЕРИЯ CAESAR
■ GLORY OF THE ROMAN EMPIRE
■ PHARAOH
- МУЛЬТИПЛЕЕР
НЕТ
- КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
ДВА CD
- САЙТ ИГРЫ
WWW.FIREFLYWOLDS.COM/
CCR_INDEX.PHP

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1.6 MHZ, 512 MB, 64 MB VIDEO
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2 GHZ, 512 MB, 128 MB VIDEO

рабочего дня в ущерб бюджету, увеличивать пайки, строить объекты культуры и разврата — таверны, амфитеатры, музыкальные школы, бани, храмы (шесть разновидностей!). Город постепенно выплывает из кризиса, степень удовлетворенности жителей снова уходит в плюс, но вернуть уровень зарплат, пайки и продолжительность рабочего дня на прежний уровень уже не так просто — население быстро привыкает к хорошему.

Вот так, в метании между двумя крайностями, и проходит вся игра. В кампании мы выступаем в роли антикризисного менеджера, которого бросают исправлять ситуацию то в один, то в другой город, а в custom-миссиях видимой цели вообще нет (впрочем, покажите градостроительную стратегию, где такая цель есть) — игра идет до тех пор, пока вы не застроите все свободное место или пока не надоест. Обычно имеет место второй вариант.



CivCity слишком поверхностна, чтобы захватить всерьез и надолго. Все секреты и тонкости постигаются в течение полутора-двух часов, а потом можно играть только из чисто «хозяйственного» интереса. Есть что-то притягательно-наркотическое в обустройстве собственного города, что-то такое, что заставляет играть еще и еще. Но это общая черта всех градостроительных стратегий. CivCity же чересчур проста и неказиста, чтобы тратить на нее много времени.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

У CivCity отсутствует главный признак хорошей градостроительной стратегии: глубина и внимание к деталям. В общем, та же история, что и с The Settlers: Heritage of Kings.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 6.0

ГРАФИКА

★★★★★ 5.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 6.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

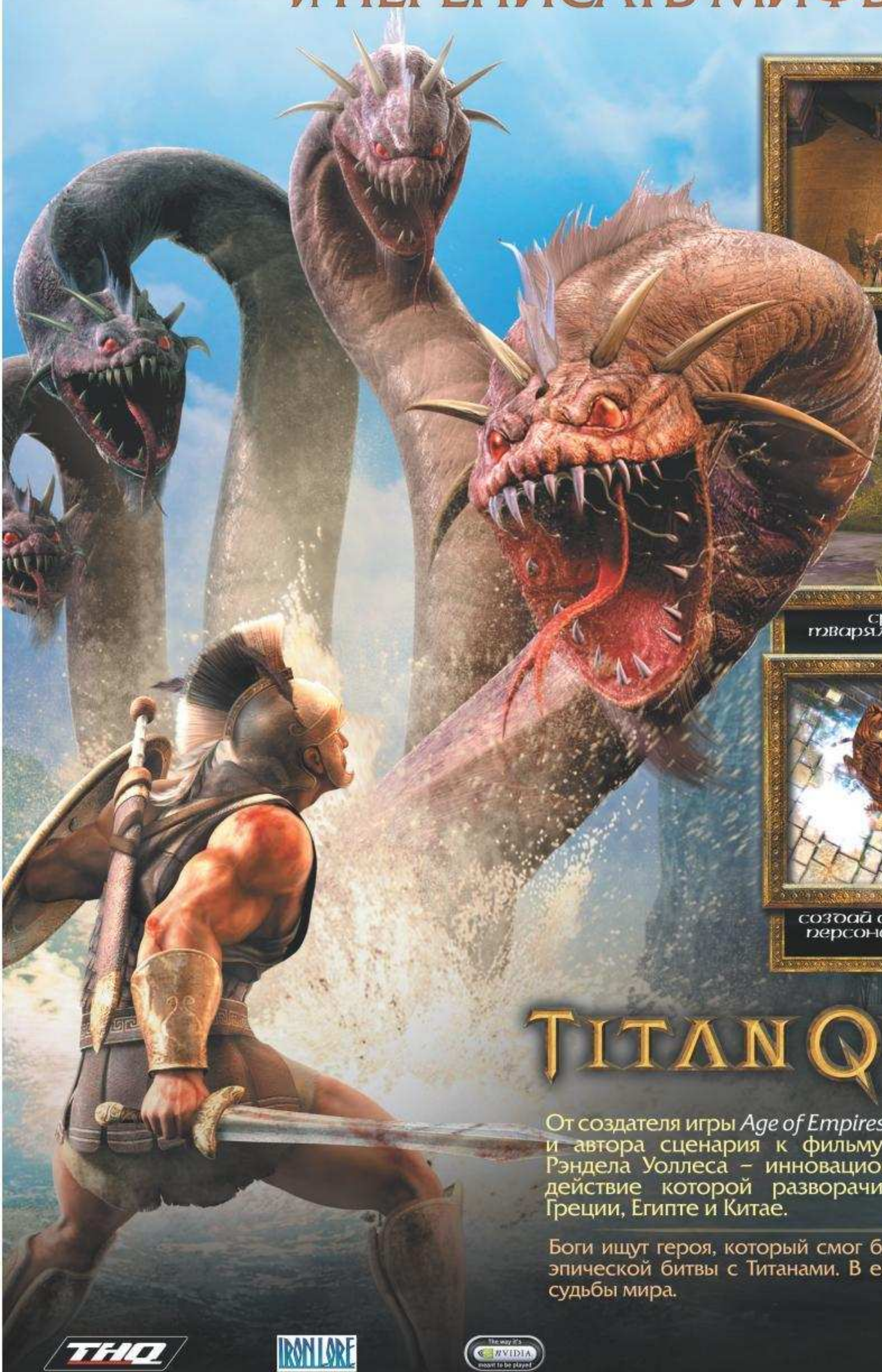
★★★★★ 6.0

РЕЙТИНГ

6,5

ИГРОМАНИИ

ТЕБЕ СУЖДЕНО ИЗМЕНИТЬ МИР
и ПЕРЕПИСАТЬ МИФЫ



путешествуй по
древнему миру



сразись с ужасными
тварями и легендарными
чудовищами



создай своего уникального
персонажа, выбрав один из
28 классов

TITAN QUEST™

От создателя игры *Age of Empires* Брайана Салливана и автора сценария к фильму «Храброе сердце» Рэндела Уоллеса – инновационная ролевая игра, действие которой разворачивается в древней Греции, Египте и Китае.

Боги ищут героя, который смог бы переломить ход эпической битвы с Титанами. В его руках окажутся судьбы мира.



© 2006 THQ Inc. Developed by Iron Lore Entertainment. IRON LORE ENTERTAINMENT and the IRON LORE LOGO are either registered trademarks or trademarks of Iron Lore Entertainment, Ltd. in the United States and/or other countries, used under license. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. The NVIDIA logo and "The way it's meant to be played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.



ALLIANCE

FUTURE COMBAT



Каждому поколению — своя война. А каждой войне — свои летописцы от мира искусства. Гомер создал «Илиаду», Толстой живописал Отечественную войну 1812 года, а общее количество произведений по Второй мировой скоро приблизится к населению Китая.

Сегодня все внимание приковано к Ближнему Востоку, а значит, и игры актуальны именно про Ближний Восток. Войну мировому терроризму сейчас объявляет чуть ли не каждый второй малобюджетный проект.

Не так давно наша редакция смачно размазала по стенке **War on Terror**, а сегодня на пороге уже новый гость. Встречайте — **Alliance: Future Combat**.

Добро пожаловать в партизаны!

Итак, что у нас там сегодня по «Аль-Джазире»? О, очередная высосанная из пальца восточная сказка! В 2008 году обширная территория между Ираном, Афганистаном, Индией и

Китаем (то есть где сейчас находится Пакистан) провозгласила себя независимым государством Северный Дзомбистан. Испытывая финансовые затруднения, молодая страна обратилась за помощью — к кому бы вы думали? — к США! Те согласились, но в обмен потребовали право постройки военной базы на вольных дзомбистанских землях. База эта, разумеется, оказалась не простая, а с подземными лабораториями для генетических экспериментов. Однако правительство страны вскоре узнало о планах США (еще бы, исследования-то секретные!) и почему-то решило прибрать всю американскую лавочку к своим террористическим ручонкам. Ну а дальше все как обычно — вооруженный конфликт, футуристическое оружие и генетически модифицированные продук... солдаты.

Впрочем, шут с ним, с сюжетом. Весь этот бред, слава богу, уместился в пару роликов да скупые строки межмиссионных брифингов — отвлекает в итоге не сильно. Кампаний в игре две — соответственно, за США и за Дзомбистан. Разница между ними огромна — все-таки стороны у нас исповедуют совершенно непохожие тактики. Янки предпочитают баловаться техникой, в то время как у террористов огромный перевес в живой силе, которую они не стесняются использовать в роли пушечного мяса.

Что же до игрового процесса, то он, по сути своей, не выходит за железобетонные рамки классических стратегий. Дано некоторое количество пехоты и техники, плюс иногда прибывают скупые подкрепления. Этими силами требуется выполнить определенное задание (набор стандартен — конвоирование, оборона, спасательные операции или просто зачистка) и по возможности растереть об лицо земли все

- ИЗДАТЕЛЬ
STRATEGY FIRST/62 GAMES
- РАЗРАБОТЧИК
GAMEYUS INTERACTIVE
- ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
GFI/РУССОБИТ-М
- ПОХОЖЕСТЬ
■ WAR ON TERROR
■ WILL OF STEEL
- МУЛЬТИПЛЕЕР
НЕТ
- КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
ОДИН DVD
- САЙТ ИГРЫ
WWW.ALLIANCEFUTURECOMBAT.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1,6 GHz, 512 MB, 64 MB
GEFORCE 3/RADEON 8500 64 MB
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2,0 GHz, 1 GB, 128 MB
GEFORCE FX 6800/RADEON 1800

вражеские силы. Строительство, микроменеджмент и прочие издевательства? В другой раз!

А что же еще есть в этой игре? Увы, ничего особо хорошего. Например, ужасный интерфейс. Он потрясающе неудобен и совершенно не хочет облегчать игроку жизнь. Добавьте сюда слабенький искусственный интеллект — и можете попрощаться с надеждами на хитрые тактические ходы и тщательно спланированные операции. В нецивилизованном Дзомбистане предпочитают воевать большой несокрушимой толпой.

Фишки ради разработчики прикрутили возможность голосового сообщения, но, честное слово, местные юниты настолько не выдрессированы, что вы можете хоть сутками орать в микрофон команды. Никакого связного руководства, когда подчиненные понимают лишь каждый второй-третий приказ, быть не может.

В общем, граждане, на дзомбистанском фронте все тоскливо и грустно. Из игры с таким сюжетом при должной дозе креатива можно было бы вылепить первосортный трэш тройной очистки! Представьте сами — дзомбистанские шахиды стройными рядами уходят на войну с американским генетически модифицированным оккупантом. Но, увы, вместо этого нам предлагают бороться с корявым интерфейсом и регулярно отрабатывать командный голос в обнимку с микрофоном. ■



Залп башенных орудий испепеляет какого-то залетного дзомби-танца. Командир третьей роты — полный отморозок!



И тут на поле боя выползает Главный Демократизатор Всея Америки — месть «Абрамс» с мозгами из обедненного урана.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

60%

ДОЖДАЛИСЬ?

Игра для тех, кто любит послушать за утренним чаем сказки и мифы современного Ближнего Востока. Жаль только, что в комплекте поставляется кошмарное управление и абсолютно обычный геймплей.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 6.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 5.0

РЕЙТИНГ

6.0

ИГРОМАНИИ

FLATOUT 2™



Забудьте про ремни безопасности!



© 2006 Empire Interactive Europe Ltd. Game concept and development by Bugbear Entertainment Ltd. FlatOut, Empire and the "E" logo are either trademarks or registered trademarks of Empire Interactive Europe Ltd. in the UK/Europe and/or other countries. All other trademarks are property of their respective owners.
© 2006 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@aha.ru).



CIVILIZATION 4

WARLORDS



Мы, конечно, боимся показаться совсем неоригинальными, однако аддоны, эти маленькие инъекции жизни для больших игр, были, есть и будут самыми экономически простыми и выгодными схемами по отъему денег у зашуганного со всех сторон потребителя. Мы все понимаем и одобряем, однако местами это становится уже совсем не смешно: восемь новых сценариев, шесть цивилизаций, три чуда света, два юнита, один дипломатический режим и пучок минорных изменений в геймплее. Для официального продолжения **Civilization 4** — главной и лучшей «серьезной» стратегией нашего времени — о-очень ма-ало!

Чудесатее и чудесатее

Если по порядку, то среди прочих борцов за мировое господство в Warlords появились кельты, викинги, корейцы, карфагеняне, жители Османской империи, а также произошло триумфальное возвращение зулусов во главе с Чакой — папуасом, вот уже пятнадцать лет известным всем фанатам серии и незаслуженно забытым в Civilization 4.

У всех новых народностей (и у самых популярных старых) появились и новые лидеры. Викингов, скажем, в бой ведет Рагнар, карфагенянин — гражданин Ганнибал, а дорогие россияне на должность надежды-государя теперь могут выбрать самого Иосифа Виссарионовича С.

Из чудес света в аддоне вернулась Великая китайская стена (стопроцентная защита от варваров, плюс теперь ее можно разглядеть прямо на карте), а также появились храм Артемиды (положительно сказывается на коммерции) и университет Шаньчжи (лучшее из всех возможных в игре чудес, серьезно активизирующее науку на диких стадиях развития цивилизации).

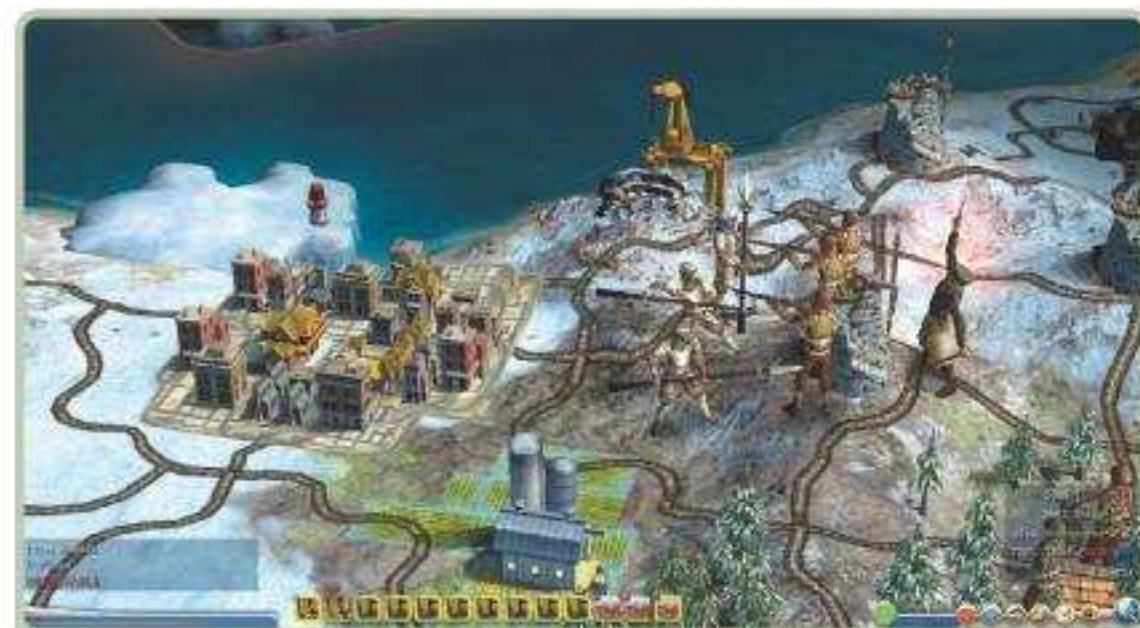
Военачальники (варлорды), которые были даже вынесены в подзаголовок аддона, торжественно причисляются к новшествам из разряда сомнительных. По сути, генералы — такие же супер-юниты, что периодически нарождаются в ваших городах. Правда, они могут слегка повышать опыт всех окрестных войск, строить военные академии — опять же увеличивающие опыт, а также в виде странного придатка присоединяться к тем или иным войскам. Ничего особенного.

А вот новая дипломатическая опция — «сделать вассалом» — напротив, лучшее из изобретений Warlords. Отныне слабые или разоренные войной государства можно превращать в свои «карманные» провинции, выкачивая все их ресурсы, навязывая свои культурные ценности и оккупируя войсками города.

Что же касается сценариев, то в аддоне есть аж восемь глобальных псевдоисторических кампаний: завоевания викингов, гражданская война в Китае, монгольское нашествие и тому подобное. Однако самый интересный это, безусловно, Barbarians! — такая своеобразная мини-игра про варваров. Строить города, изучать науки и развивать инфраструктуру нельзя, а единственный источник доходов — грабеж. Победа наступает ровно в тот момент, когда с лица земли стираются все цивилизованные народнос-



Великая китайская стена, как и в жизни, единственное чудо света, видимое из космоса!



Тот гражданин за спинами у юнитов (похожий на де Голля) и есть варлорд.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Минорные изменения в геймплее, а также новые цивилизации, чудеса света и сценарии. Великолепно для любительской модификации, но ничтожно мало для официального аддона.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★ 9.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★ 7.0

ИЗДАТЕЛЬ

2K GAMES

РАЗРАБОТЧИК

FOXIS GAMES

ПОХОЖЕСТЬ

СЕРИЯ CIVILIZATION

МУЛЬТИПЛЕЕР

ИНТЕРНЕТ

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

ОДИН CD

САЙТ ИГРЫ

WWW.2KGAMES.COM/CIV4/WARLORDS

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:

CPU 1.2 GHz, 512 MB,

RADEON 9550/GEFORCE FX 5600

ЖЕЛАТЕЛЬНО:

CPU 1.8 GHz, 512 MB,

RADEON X1800/GEFORCE 7800

ти и остается только ваше племя диких мужчин.

Ну и мелочи — в Warlords у каждой из цивилизаций появились уникальные здания с некоторыми бонусами (например, у американцев место продуктового магазина занял мегаполл, стабильно увеличивающий прирост населения, а у русских взамен обычной лаборатории появился сверхпроизводительный НИИ). Среди юнитов на ранних стадиях игры обнаружилась милая сердцу трирема, а на более поздних — требующе — такой средневековый аналог артиллерии.

А теперь о важном. Просканируйте «Игровую зону» на нашем DVD за последние полгода и — гарантирую — найдете десятки совершенно бесплатных Civilization-модов, которые по общей совокупности изменений не уступают, а местами на пару голов превосходят Warlords. Всего перечисленного в прошлых абзацах вполне достаточно для шикарной народной модификации, но все же дико мало для официального дополнения.

Короче, если за почти весь прошедший год ярлык с Civilization 4 не исчезал с вашего рабочего стола, то брать Warlords, в общем-то, можно и нужно — получите массу новых ощущений. Всем остальным мы горячо рекомендуем еще раз снова установить оригинал, отыграть две-три партии и при появлении правильных симптомов заинтересованности пуститься на изучение могучего рынка авторских модов.

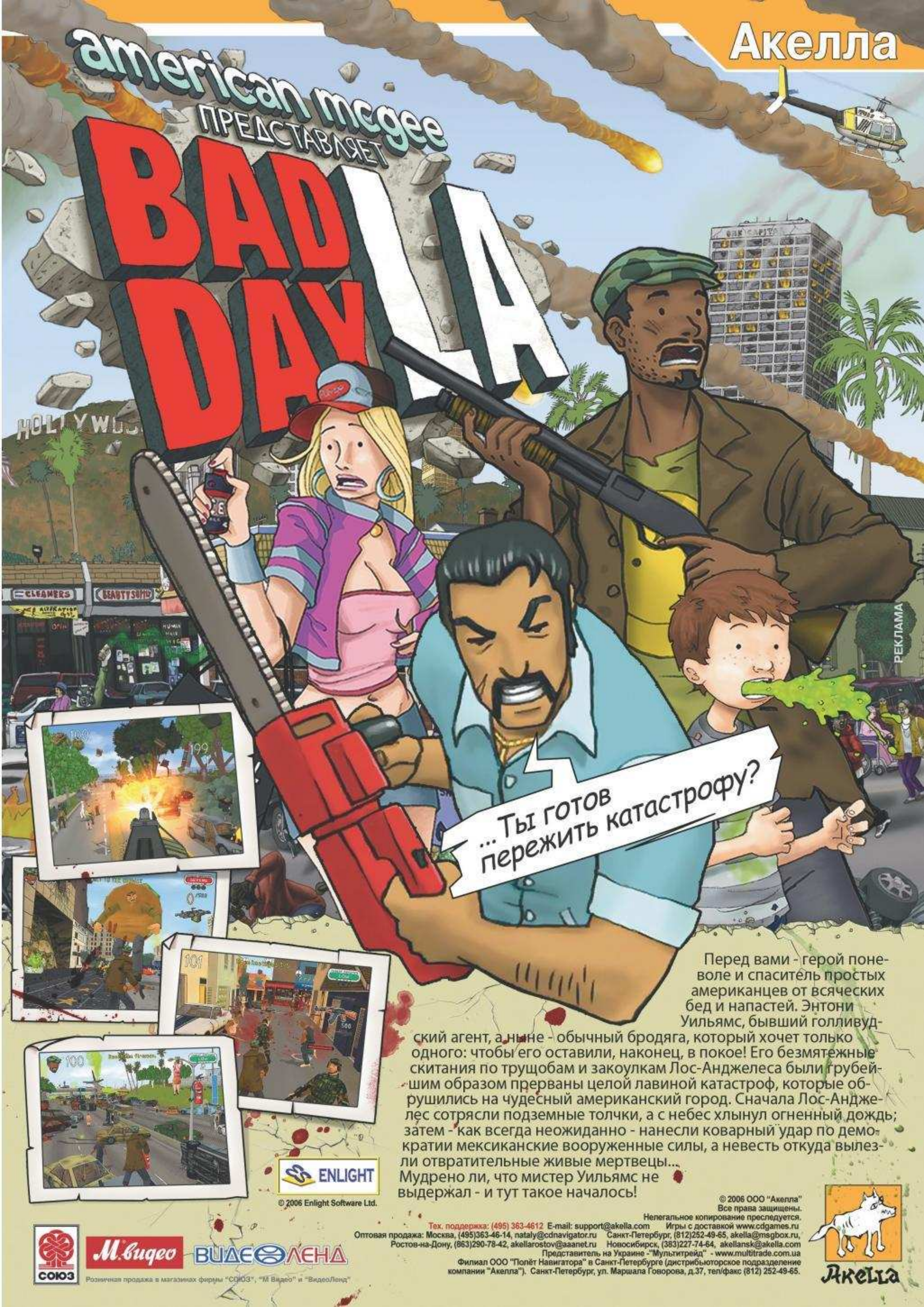
РЕЙТИНГ

7.0

ИГРОМАНИИ

american mcgee
ПРЕДСТАВЛЯЕТ

BAD DAY



...Ты готов
пережить катастрофу?

Перед вами - герой поневоле и спаситель простых американцев от всяческих бед и напастей. Энтони Уильямс, бывший голливуд-

ский агент, а ныне - обычный бродяга, который хочет только одного: чтобы его оставили, наконец, в покое! Его безмятежные скитания по трущобам и закоулкам Лос-Анджелеса были грубейшим образом прерваны целой лавиной катастроф, которые обрушились на чудесный американский город. Сначала Лос-Анджелес сотрясли подземные толчки, а с небес хлынул огненный дождь; затем - как всегда неожиданно - нанесли коварный удар по демократии мексиканские вооруженные силы, а невесть откуда вылезли отвратительные живые мертвецы... Мудрено ли, что мистер Уильямс не выдержал - и тут такое началось!

ENLIGHT

© 2006 Enlight Software Ltd.



М. Видео

ВИДЕОЛЕНА

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М. Видео" и "ВидеоЛена"

Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com
Оптовая продажа: Москва, (495) 363-46-14, nataly@cdnavigator.ru Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, akella@msgbox.ru
Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42, akellarostov@aanet.ru Новосибирск, (383) 227-74-64, akellansk@akella.com
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.

© 2006 ООО "Акелла"
Все права защищены.

Незаконное копирование преследуется.



Акелла

ROME: TOTAL WAR ALEXANDER



Похоже, SEGA решила выжать из франчайза **Rome: Total War** все соки, до последней капли. Безжалостно играя на чувствах фанатов, которые с нетерпением ждут **Medieval 2: Total War** (выйдет 14 ноября, если ничего не изменится), меркантильное издательство заставило **The Creative Assembly** отойти от старого принципа выпускать одну игру и один действительно качественный аддон к ней. Результат такого надругательства — **Rome: Total War — Alexander**, второе по счету дополнение к легендарному проекту.

Мудрец или мясник?

Если при взгляде на название игры вы первым делом подумали об Александре Македонском, то попали в самое яблочко.

Новая (и по совместительству единственная) кампания покрывает период с 366 по 323 гг. до н. э., и посвящена она походу Александра на Восток, в частности — завоеванию Персии и Индии.

Первое, что бросается в глаза, — довольно жесткое ограничение по времени: за 100 ходов необходимо захватить и удержать несколько ключевых регионов (три десятка провинций в сумме) на немаленькой в общем-то карте. Разработчики объясняют такое положение дел просто: жизнь у Александра была не то чтобы очень длинной (Сашенька едва дотянул до тридцатника), но за это время он

успел покорить всю Среднюю Азию и Индию в придачу. Чтобы игрок на собственной шкуре ощутил, как туго приходилось великому правителю, и было введено это ограничение.

Честно говоря, привыкнуть к подобному положению дел нелегко. Вместо того чтобы с чувством, толком, расстановкой устраивать города, собирать армию и разрабатывать всякие хитрые стратегии, приходится брать то, что есть в самом начале, и просто тупо спешить вперед, подминая все новые и новые территории. Армия под это дело дается немаленькая, но есть у нее один недостаток: содержать столько ртов Македония просто не в состоянии. Поэтому с самого первого хода казна будет стремительно таять. Дабы не уйти в минус, стоит сделать следующее: забыть о всяком строительстве, тренировке войск и ублажении недовольных в захваченных провинциях. Покорил город, вырезал чуть ли не все население, разграбил вражескую казну — и вперед, на новые свершения. Кстати говоря, дипломатию из игры вырвали с корнями, так что мирное урегулирование конфликта невозможно в принципе.

На переправку свежих войск из ключевых городов Македонии, понятно, тоже времени нет, так что армия будет пополняться исключительно за счет наемников. Тут стратегией даже и не пахнет: берем абсолютно все, что попадает под руку, не обращая никакого внимания на параметры отрядов.

Примерно на этом самом месте у любого увлеченного историей человека медленно, но верно глаза лезут на лоб. Грабить, убивать, разрушать? Мы, вообще, за кого играем: за Александра Македонского или Аттилу какого-нибудь? Александр был великим завоевателем, но никак не мясником. Более того, большую часть городов на его пути и

ИЗДАТЕЛЬ

SEGA

РАЗРАБОТЧИК

THE CREATIVE ASSEMBLY

ПОХОЖЕСТЬ

■ СЕРИЯ ROME: TOTAL WAR

■ TAKE2 2

МУЛЬТИПЛЕЕР

ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

ОДИН CD

САЙТ ИГРЫ

WWW.TOTALWAR.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:

CPU 1 GHZ, 256 MB RAM, 64 MB

NVIDIA GEFORCE 3/

ATI RADEON 8500

ЖЕЛАТЕЛЬНО:

CPU 2 GHZ, 512 MB RAM,

128 MB NVIDIA GEFORCE FX 6800/

ATI RADEON X800

захватывать-то не надо было — они сами открывали ворота. Понятно, что **Rome: Total War** — это прежде всего сражения и во вторую очередь дипломатия, но, может, тогда не стоило делать игру о правителе Македонии? Ведь серию ценят не только за великолепные битвы, но и за историческую достоверность. Здесь же она соблюдена лишь отчасти: задачи достоверные, а вот методы никуда не годятся.

■■■

Если же абстрагироваться от сценария и взглянуть на **Alexander** глазами обычного игрока (которому все эти исторические неурядицы до одного места), то мы получим крепкий, но очень уж стандартный аддон. Из интересностей стоит отметить лишь четыре стороны конфликта: македонцы с их знаменитыми фалангами, персы с тяжелой кавалерией, индийцы (тут, понятное дело, слоны, колесницы и лучники) и варвары, условно объединяющие всех тех, кто не относится ни к одной из перечисленных выше рас. Играть, впрочем, можно лишь за македонцев.

В пассиве же — бесхитростный геймплей, перевернутая история, практически полное отсутствие нововведений. Если забыть о великолепном **Rome: Total War — Barbarian Invasion**, то попробовать можно. В конце концов, это все еще **Rome: Total War**, а имея за плечами такую концепцию, сделать совсем уж провальную игру довольно сложно. ■



«Ка-аму шашлык-машлык из конины? Налетай на шампуры!»



Движок пусть и считается по меркам современной индустрии престарелым, но держится, зараза, молодцом, выдавая кадры ну просто потрясающей красоты.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

50%

ДОЖДАЛИСЬ?

Очень средний аддон, не дотягивающий ни до **Barbarian Invasion**, ни до оригинальной игры. Слишком уж мало нового, и слишком уж условно разработчики отнеслись к истории.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 6.0

ГРАФИКА

★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

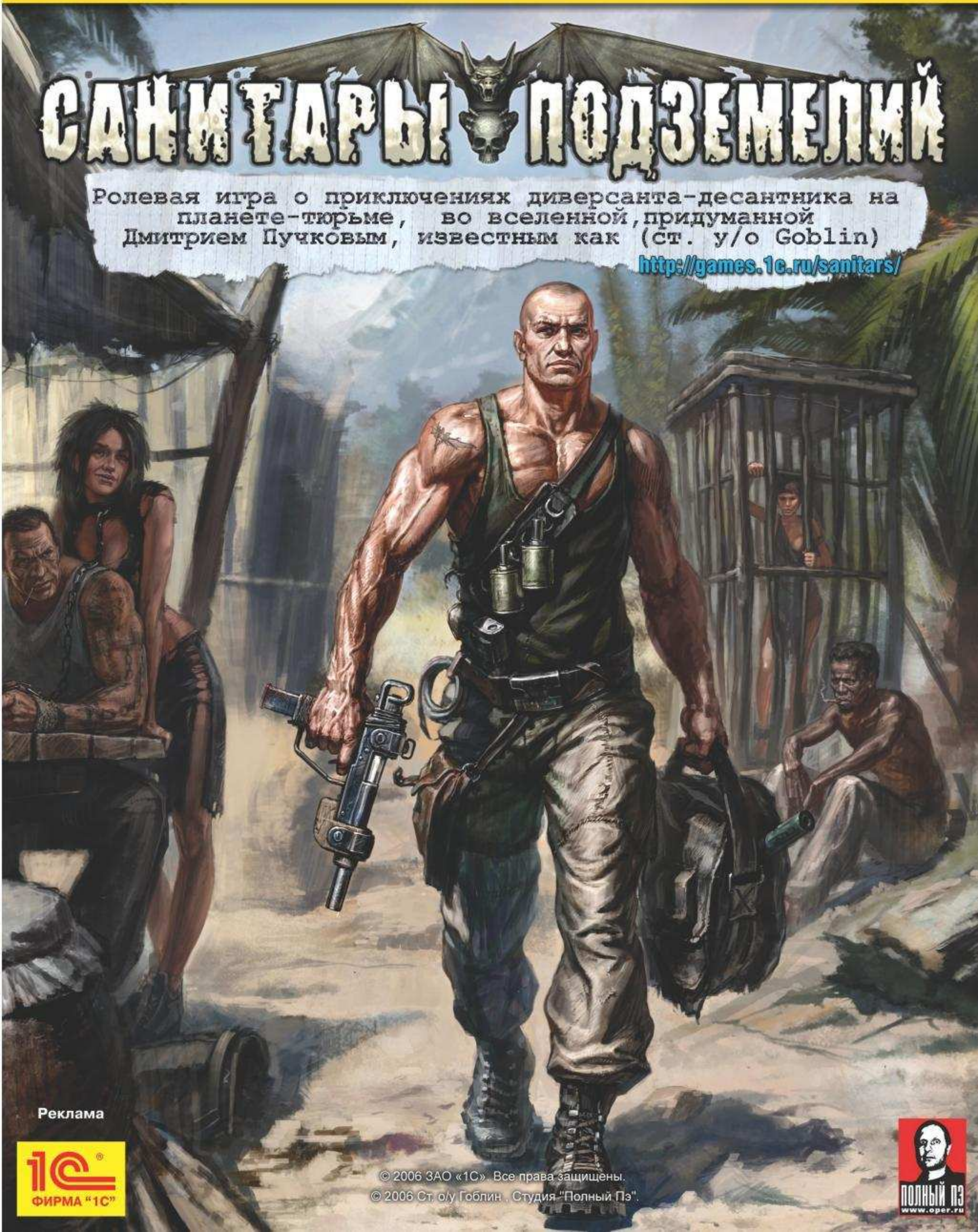
6,5

ИГРОМАНИИ

САНИТАРЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ

Ролевая игра о приключениях диверсанта-десантника на планете-тюрьме, во вселенной, придуманной Дмитрием Пучковым, известным как (ст. у/о Goblin)

<http://games.1c.ru/sanitors/>



Реклама

БЛИЦКРИГ 2

ВОЗМЕЗДИЕ



Когда свет увидел «Блицкриг 2» (получивший от нас, кстати, полновесные девять баллов и «Выбор редакции»), игровое сообщество раскололось на два враждующих лагеря. Одни, в основном ярые поклонники первого «Блицкрига», сокрушались по поводу детской сложности второй части и ругались на примитивную тактику, в то время как другие наслаждались отменной графикой, бодрым геймплеем и интересной кампанией. Так вот, друзья, в аддоне под названием «Блицкриг 2: Возмездие» раз-

работчики решили порадовать как раз любителей хардкора и максимального реализма, выкатив проект такой чудовищной сложности, что только держись.

В погоне за славой

Как и в любом аддоне, список новшеств «Возмездия» легко уместится на салфетке. Действие игры разворачивается в 1944 году, когда немцев уже всю били советские и союзные войска на всех фронтах. Собственно, играть предстоит за

гансов, активно отступая по всем направлениям, а также за русских, которые, в свою очередь, по всем тем же направлениям наступают. Обе кампании сюжетно взаимосвязаны, так что всячески рекомендуется проходить их в порядке строгой очередности.

Прочие нововведения стандартны. К вашим услугам несколько новых типов юнитов. Фашисты получили в свое распоряжение чертовски сильные САУ «Мардер III» и «Насхорн», которые отличаются слабой броней, зато одним выстрелом сносят башню танкам KV-2. Несколько таких вот «Насхорнов» в обороне вполне могут разнести на запчасти немаленький танковый отряд. Советским войскам выписали танк Т-44 (на самом деле во Второй мировой эти машины участия не принимали), отлично подходящий для мощных лобовых атак, ибо броня и вооружение у него действительно впечатляют. Плюс к этому нашлось место нескольким картам для мультиплеера и синглплеера, паре новых наград, выдаваемых начальством за особые достижения на фронте, и... в общем-то, все.

«Возмездие» — по-настоящему сложная игра. Забудьте о тактике раша, когда при должном везении можно было толпой танков смести любую оборону противника. Во-первых, теперь у врага всегда дикое количество войск, так что приходится постоянно изобретать хитрые тактики и думать над тем, куда отправить подопечных. Во-вторых, разработчики аддона серьезно переделали технические характеристики всех юнитов, благодаря чему уровень сложности стал просто зубодробительным. Например, дальность и мощность артиллерии увеличена в разы, так что теперь пяток вражеских пушек без труда отправляют на



При необдуманной попытке захватить банальную железнодорожную станцию вполне реально потерять все войска.



Для успешной обороны в «Возмездии» необходимо активно использовать инженерные машины — расставляя мины и танковые заграждения.

ИЗДАТЕЛЬ

1C

РАЗРАБОТЧИКИ

ARISE/NIVAL INTERACTIVE

ПОХОЖЕСТЬ

■ СЕРИЯ «БЛИЦКРИГ»

■ СЕРИЯ «ПРОТИВОСТОЯНИЕ»

МУЛЬТИПЛЕЕР

ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

ОДИН CD

САЙТ ИГРЫ

WWW.NIVAL.COM/

BLITZKRIEG2_RU/VOZMEZD

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:

CPU 1,5 GHZ, 320 MB, 64 MB NVIDIA GEFORCE 3/ATI RADEON 8500

ЖЕЛАТЕЛЬНО:

CPU 2,4 GHZ, 512 MB, 128 MB NVIDIA GEFORCE 4/ATI RADEON 9600

тот свет десяток ваших танков. Вывод простой — чаще пользуйтесь пехотой, создавайте правильные комбинации войск и придумывайте такие планы атак, чтобы не попасть под прямой огонь пушек или танков врага.

Ну а главная проблема в том, что теперь в вашем распоряжении очень мало войск. Если в оригинале, как вы, должно быть, помните, начальство расщедривалось минимум на 8-12 отрядов подкреплений, то в нашем случае редко выписывают больше шести. И это притом, что в каждой миссии у противника до черта танков и дальноточной артиллерии, которая успешно покрывает всю карту огнем и в считанные минуты может оставить от ваших танков груды металлолома. Короче, добро пожаловать в ад, господа.



Очевидно, что главная фишка дополнения — не новая техника, награды и даже не пара свежих кампаний, а серьезно изменившаяся игровая механика, из-за чего уровень сложности поднялся до заоблачных высот. Это, конечно, понравится хардкорщикам, готовым тратить долгие часы на изобретение новых тактик, однако совсем не факт, что такое положение дел устроит простых игроков, не желающих зарабатывать геморроем, просиживая за прохождением одной миссии по два-три часа. В любом случае, играть или не играть — решать исключительно вам. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
ЛЕГКО ОСВОИТЬ
ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Самый обычный аддон с новыми кампаниями, юнитами и картами. Серьезное отличие от оригинала только одно — зубодробительная сложность.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

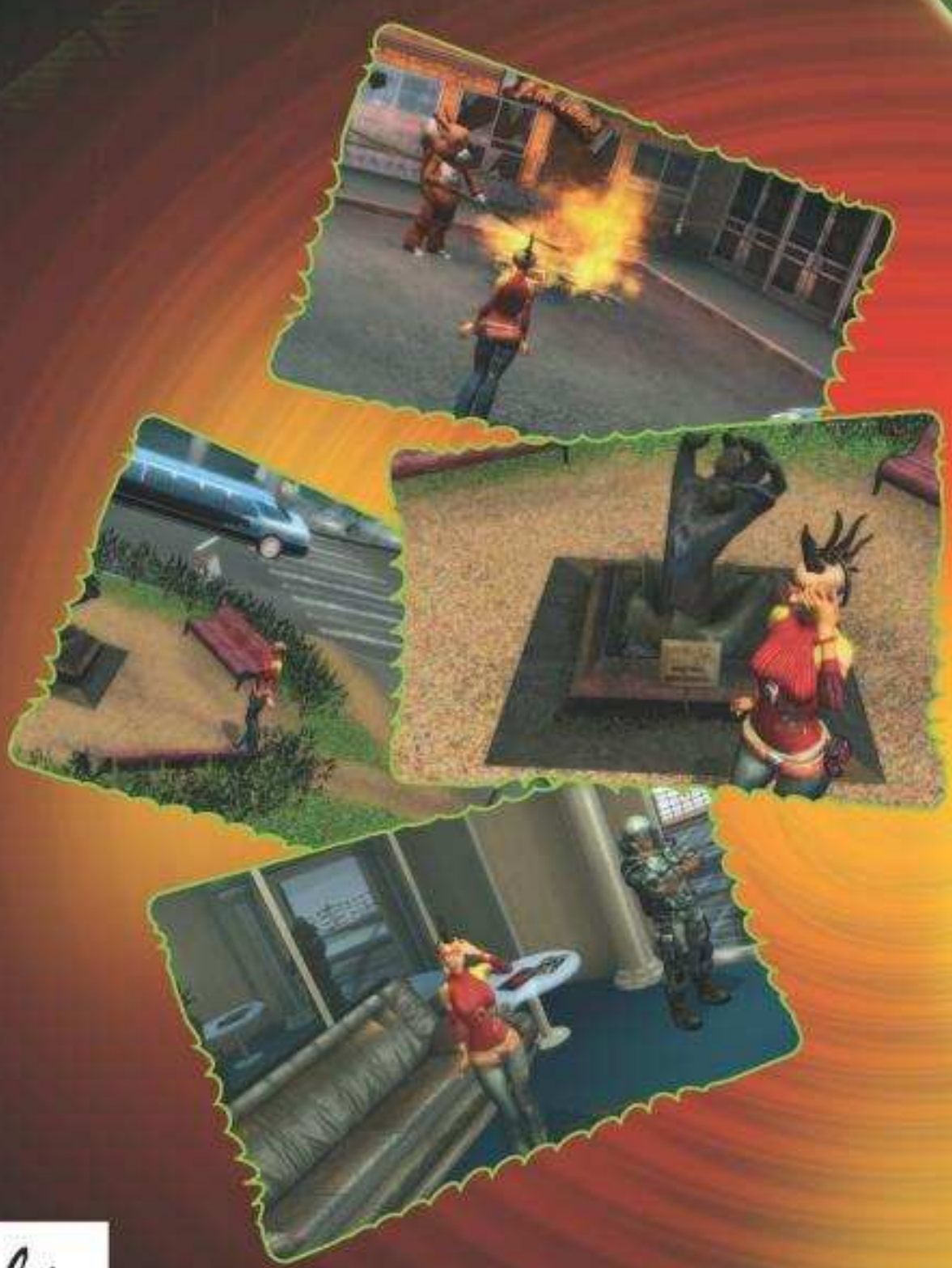
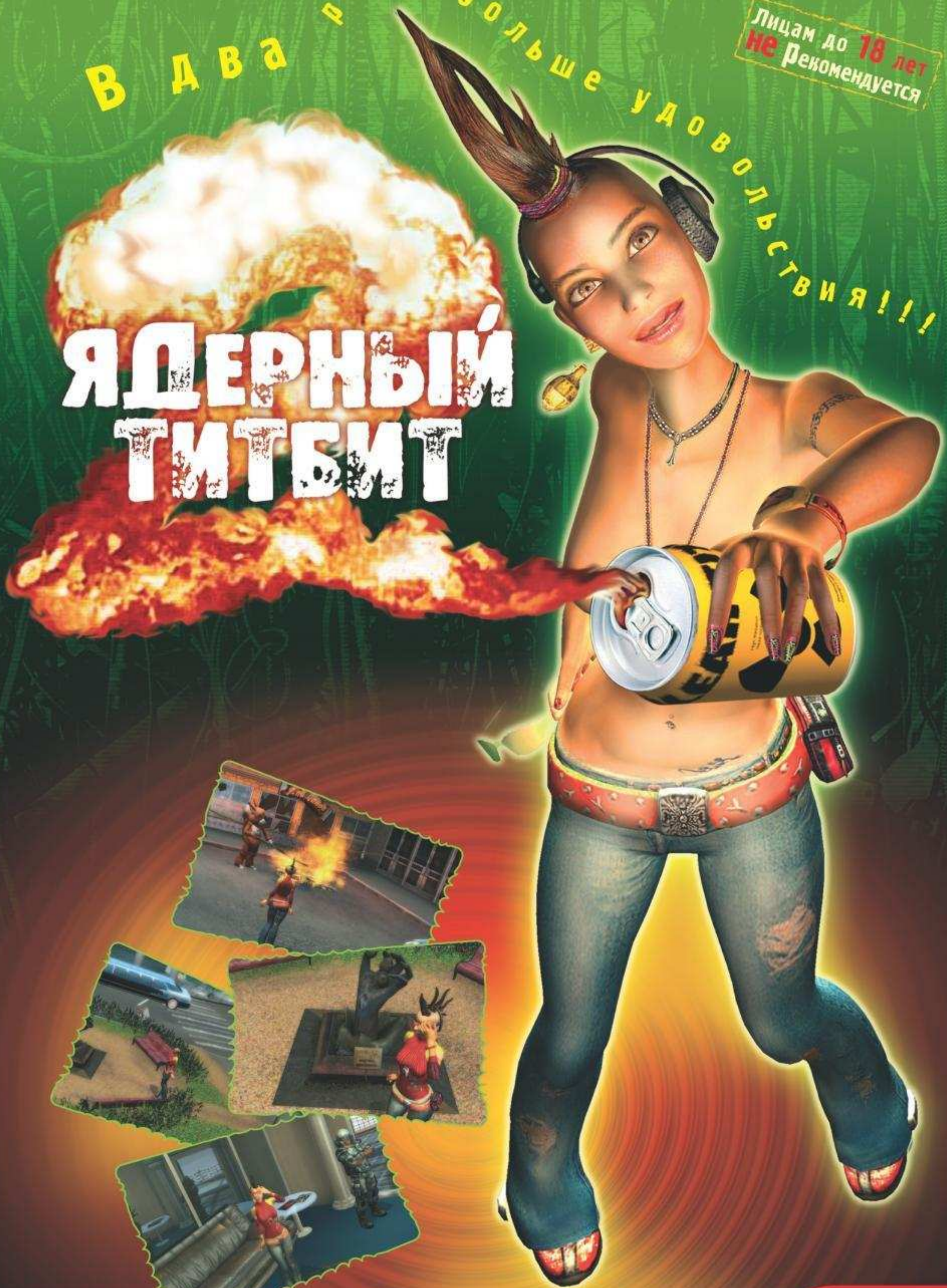
7,5

ИГРОМАНИИ

В два раза больше удовольствия!!!

Лицам до 18 лет
не рекомендуется

ЯДЕРНЫЙ ТИТБИТ

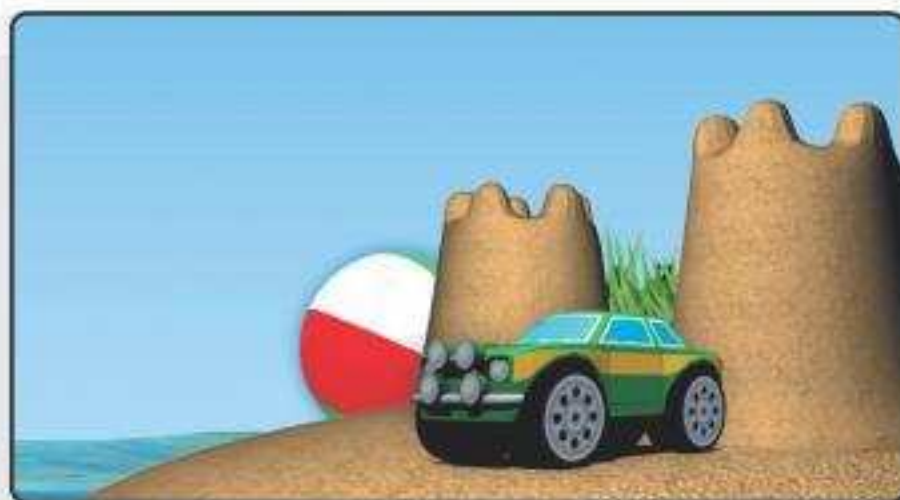


VZ.lab
www.vzlab.ru

По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 780-90-91, e-mail: buka@buka.ru, e-mail: help@buka.ru. Компания "Бука", 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2).

бука
www.buka.ru

MICRO MACHINES V4



Серия **Micro Machines** — это такой удивительный флэшбек из детства, настоящий привет из тех сладких времен, когда компьютеры были 386-ми и только у папы на работе, а диски гнулись и размагничивались в постсоветском метрополитене. Игры не блистали ни трехмерной графикой, ни онлайн-мультимедием. Ну не было тогда интернета, не было. А если и был, то даже не у папы на работе.

Играли в те годы, впрочем, с не меньшим забвением. Особую популярность в России и на сопредельных территориях заслужила вторая часть **Micro Machines**, которую PC-публика увидела в 1994 году. Про предыдущую игру в наших краях вообще мало кто слышал, хотя вышла она в 1991 году на консоли Nintendo Entertainment System (более известной у нас под названием Dendey) — но вот не сложилось почему-то. Впрочем, невелика потеря — **Micro Machines 2 Turbo Tournament** оказалась одной из лучших забав для интимных вечеринок с компьютером. Клавиатура честно делилась между игроками, и начинались безумные

гонки по обеденным столам и детским песочницам.

Нисходящая спираль

К сожалению, в 1998 году мир постигла тяжелая утрата: сначала на PC, а потом и на консолях вышла третья часть «Микромашинок», которую добрые разработчики перенесли в полное 3D. Не то чтобы она была совсем уж ужасна, но... что-то, черт возьми, оказалось не так. При переходе в трехмерный мир волшебство ранних серий куда-то улетучилось, и остались просто разухабистые гонки на ма-а-аленьких таких автомобильчиках. Серия благополучно канула в небытие, периодически всплывая на карманных консолях — но без особого успеха.

И вот, не прошло и восьми лет, как **Micro Machines** решили вернуться к уже позабытым про них игрокам. Легендарная игра восстала из пепла и вышла на всех платформах разом — включая, естественно, и PC. То, что получилось у разработчиков, конечно, берет за душу, но, увы, точно так же, как упавшие зомби хватают за ноги неосторожных прохожих.

Схватившее хочется немедленно стряхнуть и заорать: «Господи, что это? Пристрелите немедленно!»

Да-да, товарищи, именно так все печально. Тут вот такая штука получается: и у хорошей игры может быть плохая графика. Или дурацкая камера. Или даже (в исключительных случаях!) плохое управление. Но все это сразу может быть только у плохой игры. Такой, как **Micro Machines V4**. Графика здесь, например, позорит даже дряхлую по нынешним меркам PlayStation 2 (зато как симпатично блестят и переливаются все четыре полигона!). Камера тем временем живет своей, особенной жизнью — в режиме Battle лидер просто не видит трассы перед собой, а при прохождении чекпойнтов она входит в поворот задолго до машины, перекрывая игроку весь обзор.

С управлением другая беда — оно гиперчувствительное. В результате трассу приходится проходить по памяти, тщательно, по долям секунды, выверяя время вхождения в поворот. Чуть пережали кнопку, зашли не под тем углом — до свидания, милые детки, мы так не играем. Начинайте гонку заново — ведь ошибок тут не прощают, и провалиться с последнего места на первое невозможно в принципе.

А еще в **Micro Machines V4** есть онлайн-режим и конструктор трасс — и если игра через интернет реализована сравнительно пристойно (со всеми оговорками насчет управления и невменяемой камеры), то про конструктор мы не скажем ни слова. Просто потому, что такие слова ни один журнал не напечатает.



И здесь ведь вот какой встает вопрос: это у нас вообще что — милая аркадная игра для всей семьи или хардкорный си-

- ИЗДАТЕЛЬ
CODEMASTERS
- РАЗРАБОТЧИК
SUPERSONIC SOFTWARE
- ПОХОЖЕСТЬ
■ СЕРИЯ MICRO MACHINES
■ IGNITION
■ MADTRACKS
■ RE-VOLT
- МУЛЬТИПЛЕЕР
ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ, ИНТЕРНЕТ
- КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
ОДИН DVD
- САЙТ ИГРЫ
WWW.CODEMASTERS.COM/
MICROMACHINES

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 800 MHz, 128 MB, 32 MB VIDEO
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1.8 GHz, 512 MB, 128 MB VIDEO



А вот так в **Micro Machines V4** выглядит гараж. 750 абсолютно одинаковых машинок блеклой и невыразительной расцветки. У кого-нибудь есть желание добыть их все?

мулятор для виртуальных гонщиков-отморозков? Если второе, то тонкий намек разработчикам: для симулятора нужна другая физика, другая камера, другое управление, да и машинки лучше настоящие, а не из ближайшей песочницы. И, желательно, графика покрасивее. Ну и еще звук — тонкий визг, издаваемый местными авто, заставляет ныть зубы и проклинать тот день, когда издателю пришла в голову светлая мысль возродить серию **Micro Machines**.

Впрочем, все это мелочи. Мы тут в «Игромании» пришли к выводу, что для того, чтобы превратить **Micro Machines V4** в веселую гоночную аркаду, нужно сделать куда больше, чем для того, чтобы превратить ее в хардкор-сим. И вообще — это не игра, это катастрофа, причем без приставки «авто».



Яркие цвета, четкие текстуры, приличная физика... Так, чего еще нет в этой игре?

■ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

■ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

20%

ДОЖДАЛИСЬ?

Гальванизация тупа закончилась, как и положено, появлением на свет безмозгло-го зомби — в **Micro Machines V4** нет даже толики очарования второй, самой лучшей части. Эх, не стоило тревожить прах усопших...

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 4.0

ГРАФИКА

★★★★★ 5.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 4.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 3.0

РЕЙТИНГ

5.0

ИГРОМАНИИ

SpellForce 2

SHADOW WARS

НОВАЯ СИЛА
НОВАЯ БИТВА
НОВАЯ ИГРА

"Если у вас за плечами *The Breath of Winter* и *The Shadow of the Phoenix*, то вечного вопроса "быть или не быть?" попросту не возникнет. Альтернативы нет".
- AG.ru, оценка 77%

Долгожданное продолжение
знаменитой магической саги



Phenomic

ТЕХНИЧЕСКИЙ ПАРТНЕР



© 2006 by JoWood Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria. Developed by Phenomic Game Development. All rights reserved. SpellForce is a trademark of JoWood Productions Software AG. © 2006 «GFI». All rights reserved.
© 2006 «Руссобит-Публишинг». Все права защищены. www.russobit-m.ru Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81; office@russobit-m.ru.
Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85; e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/. Розничная продажа в магазинах фирмы.

М.бигес

ТАНИТА

ИЛИ МОРСКОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ



Нет, мы не снобы: и в «Тетрис», бывает, играем, и пасьянс раскладываем на работе. И мы не ханжи: всем понятно, что если кто-то что-то такое выпускает, то найдется хоть один потребитель, который это что-то не только слопает, но еще и добавку попросит и будет по-человечески счастлив. Сколько бы мы ни говорили, ни внушали и ни трясли пальцем у лица. Но когда это что-то с упорством, достойным лучшего применения, норовит быть похожим на нечто такое, к чему мы относимся с большим и глубоким уважением... Нет, пожалуй, пора сказать прямо: видите в графе похожести строчку **Neverhood**? Не видите? И не увидите никогда. Ибо это все равно что заявлять о похожести BMW и, например, «запорожца» — сославшись на то, что у них по четыре колеса.

Ну ладно, ладно, не «запорожца», а каких-нибудь там «жигулей» или даже дешевой корейской иномарки. Все-таки «Танита» — вовсе и не провальный проект, как можно сделать выводы из вступления. Но до великого и прекрасного **Neverhood**, повторимся, не дотягивает. Потому что эти игры просто НЕ ПО-ХО-ЖИ.

Не весь пластилин одинаково полезен

Итак, завязка. Некая девочка по имени Танита спит и видит, как бы там поприключаться поинтереснее. Чтобы, значит, и остров с пальмами, с которых кокосы падают пачками, и пусть там еще стоит целый зал игровых автоматов, пусть будет коридор с дверями (нет-нет, страшных монстров нам не надо), а для остроты ощущений пусть имеется Главный злодей. Который кого-нибудь станет угнетать, превращать или запирает. Или угнетать, превращать и запирает одновременно.

Сказано — сделано. Прикорнув над любимым журналом путешествий, мы попадаем как раз на этот самый остров и теперь на протяжении четырех глав будем... ну конечно, пытаться вернуться обратно (отметим, кстати, что миров в игре три, причем каждый со своей уникальной стилистикой). Во всяком случае, другого объяснения нашим метаниям тут не предусмотрено. Равно как и внятных реплик Маленькой Пластилиновой Девочки

ки — на любые ваши попытки что-то там куда-то пристроить она, как и положено неразумному куску пластилина, будет только маловразумительно мычать. Сам, понимаешь, догадайся и не суй морковку зайцу в лапу, суй ее лучше вон в ту дверь.

Сама забава смотрится неплохо, но буквально с первых шагов начинает радовать задачами в стиле «сам пойми, что это такое и зачем оно». Подписей тут нет как таковых, активные точки то видны, то не особо, а инвентарь разбухает со скоростью, которой мог бы позавидовать стартующий шаттл. И — о чудо, вы где-нибудь это видели?! — в одной из последних локаций нам предложат ненавязчиво избавиться от всего лишнего хлама, и не просто покидав его за борт (и даже не в набежавшую волну), а приспособив для этого целый космический мусорный корабль (с Главным Мусором на борту, понятное дело). Оригинальный ход, да. Сидим и умиляемся.

А еще здесь есть мини-игры — и стрелялки, и логические угадывалки цветов, и даже настоящий морской бой. Но, видите ли, укокошить 70 лягушек за 60 секунд — задача не для слабохарактерных. Особенно если учесть, что прицел реагирует на движения мыши слегка вяло, а лягушки скачут, как и положено лягушкам, то есть быстро. Задачи же в игре блещут тем самым видом логики, про который, как про покойника, — лучше уж ничего. Разнообразие особого не ждите, хотя будут и музыкальные, и на время, а в остальном — исключительно на чувство юмора, которое должно явно зашкаливать все мыслимые и немыслимые пределы. Что касемо подсказок — о да, они есть. Только далеко не в каждой локации, и показывают решение так, что по-



Нальем в это ведро три части воды, а в то — четыре. Не работает? Пробуем дальше, вариантов для перебора еще много...

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Классический пластилиновый квест со всеми полагающимися особенностями: нелогичностью, диким сюжетом, комичными персонажами и общей бредовостью. Пластилин тут, конечно, похуже, чем в **Neverhood** — ну так на шедевр никто и не замахивался.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 6.0

ГРАФИКА

★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 6.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 6.0

ИЗДАТЕЛЬ

АКЕЛЛА

РАЗРАБОТЧИК

TRICKSTER GAMES

ПОХОЖЕСТЬ

■ ПАДАЛ ПРОШЛОГОДНИЙ СНЕГ

■ ПЛАСТИЛИНОВЫЙ СОН

МУЛЬТИПЛЕЕР

НЕТ

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

ОДИН CD

САЙТ ИГРЫ

WWW.AKELLA.COM/RU/GAMES/TANITA

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:

CPU 1 GHZ, 256 MB, 64 MB VIDEO

ЖЕЛАТЕЛЬНО:

CPU 1.5 GHZ, 512 MB, 128 MB VIDEO



Если вы с первого раза пройдете эту мини-игру, можете смело требовать диплом во-рошиловского стрелка.

ка сам не сделаешь — все равно не поймешь, что же имелось в виду. Впрочем, возведенная в абсолют бредовость и нелогичность происходящего — это вообще характерная черта большинства как пластилиновых квестов и мультфильмов. Видимо, материал такой... волшебный.

Мы бы с радостью поведали вам о шикарном саундтреке, но, как понимаете, не в этот раз. Зато веселенькое нечто в наушниках вкупе с происходящим на экране запросто создает отличное, просто великолепное настроение на вечер в стиле незабвенной Фрекен Бок. Да-да, то самое: «Ля-ля-ля, я сошла с ума-а-а-а...»

А впрочем, это ли не то, что многие из нас ищут от игр? Вечер развлечений (а может, даже и несколько) — о да! Но если вы полный и бесповоротный фанат квестов, а **Neverhood** узнаете по трем словам цитаты и паре тактов музыкальной темы — лучше не пытайтесь понять игры такого рода. Нервные клетки, знаете ли, не восстанавливаются. ■

РЕЙТИНГ

6,5

ИГРОМАНИИ

Ежедневно миллионы людей заходят
в Интернет ради того, чтобы поиграть
в любимые игры. Начни игру на Mail.Ru!

ИГРЫ@mail.ru®



Ежедневно на Games.Mail.Ru:

Рецензии на последние игры

Видеообзоры

Новости игрового мира

Скриншоты, дополнения, демо-версии

Общение в форумах и блогах

Любимые on-line игры

И многое другое



SiN Episodes: Emergence

- Жанр: Action * Издатель/разработчик: Valve Software/Ritual Entertainment
- Издатель в России/локализация: «Бука»
- Полная рецензия: Игромания №6/2006



По поводу «сериального» формата **SiN Episodes** профильная российская пресса совершенно напрасно устроила ненужную шумиху. Суть претензий сводилась к обвинениям **Ritual Entertainment** в алчности, нечистоплотности и прочих грехах разной степени тяжести. Мол, с какой стати несчастные потребители вынуждены несколько раз платить за неполных пять часов геймплея? Тут есть два контраргумента. Во-первых, аналогичные выкрутасы той же **Valve** отчего-то сходят с рук без лишних комментариев. Все мы знаем, что находившийся чуть ли не год в разработке **Episode One** пробегается за уикенд на одном дыхании. Во-вторых, стоны по поводу неоправданно высокой цены все-таки более актуальны в цивилизованной Европе, где **Emergence** продается по цене в два десятка евро за эпизод. Стараниями «Буки» легальная российская версия обойдется нам с вами в 300 рублей за серию.

И платить там, признаться, есть за что. Вооружившись движком **Source**, Лавелорд сотоварищи сработали стандартный, но предельно бодрый шутер. Да, местный арсенал состоит из пистолета, шотгана и пулемета (ну, и вездесущих гранат, конечно). Да, игра предлагает полторы разновидности врагов, которые сотнями валяются на вашу многострадальную голову. Но талант, что называется, не пропьешь — новый **SiN** заряжен таким драйвом, что весь **Emergence** пролетаешь, натурально, пулей. Являясь по сути хрестоматийным монорельсовым экшеном, игра до того ловко обставляет трижды виденные ситуации, что регулярно даешься диву. Вот, например, детонирующие бочки, без которых не мнит себя ни один шутер. Но грамотный левел-дизайн и умная расстановка канистр с горючим дают совершенно удивительные результаты: враги с визгом валяются в лестничные пролеты, теряют конечности и заставляют вспомнить ваши любимые боевики с Сильвестром Сталлоне.

То же самое касается графики. Не то чтобы **Emergence** поражает воображение, но чистые текстуры, аккуратные спецэффекты и опрятные модели свое дело делают — игра бодро работает на минимальной системной конфигурации и нестыдно смотрится даже на фоне какого-нибудь **F.E.A.R.**

ПЕРЕВОД: Как и во всем цивилизованном мире, отечественная версия **Episodes** распространяется в Steam-варианте. То есть игра в принудительном порядке установит вам хваленую интернет-систему, обязательно затребует интернет-соединение и тут же скачает из сети мегабайт пятьдесят обновлений. По другому никак. Но есть и светлые моменты: легальная копия содержит полную версию оригинальной **SiN 1998** года выпуска, а также многопользовательское дополнение к ней. Если вы вдруг подумали, что «Бука» на радостях перевела и первую часть, спешим разочаровать: классическая теперь уже игра достанется вам в своем оригинальном виде.

Что касается качества локализации, то у нас есть хорошая новость и плохая. Хорошая состоит в том, что **Emergence** — игра с потрясающим кастингом. Актеры каким-то удивительным образом умудряются держать нужную B-movie интонацию, не скатываясь при этом в китч. Выходит крайне убедительно — вроде как смотреть по кабельному фантастический боевик с Жаном Клодом Ван Даммом (это, если что, комплимент). Следом за подбором актеров идет прилежный перевод всего и вся — газетных вырезок, плакатов и вывесок. Даже рекламный джингл из автоматов с «Хаммер-Колой» — и тот переведен.

В общем, тут бы нам провозгласить **Emergence** локализацией месяца, если бы не два омрачающих ситуацию фактора. Во-первых, персонажи периодически срываются на английский. То есть в одну минуту ваша рыжеволосая напарница на хорошем русском зовет к себе, а в другую — чекалит что-нибудь вроде «с'мон, Blade!». Во-вторых, у русской версии **Episodes** какая-то страшная беда со шрифтами субтитров. На двух тестовых компьютерах вместо них исправно отображались вопросительные знаки. Не то чтобы мы часто включали в русской версии русские же субтитры, но сам факт!

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7.0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😞 😐 😊

ToCA Race Driver 3

- Жанр: Автосимулятор ■ Издатель/разработчик: Codemasters/Codemasters
- Издатель в России/локализация: «Бука»
- Полная рецензия: Игромания №5/2006



ToCA Race Driver 3 — чуть ли не последний представитель вымирающего вида серьезных симуляторов. Наш штатный автомобилист Алексей Бутрин в своей хвалебной рецензии бурчал по поводу легкого аркадного привкуса, но это у него профессиональное. **Codemasters**, лихие английские джедаи высокого стиля и вкуса, сработали универсальный альманах по всем известным науке видам гоночного спорта. Не хватает разве что спортивной ходьбы. **ToCA Race Driver**, начинавшая как заурядный GT-симулятор, к своей третьей части обернулась монолитным racing-творением.

Здесь представлены практически все известные науки гоночные классы — кольцевые, GT, off-road, F1, ралли, багги. Назовите любой тип заездов на скорость, и он обязательно окажется в **ToCA**! То есть вы покупаете три, нет, даже четыре, а то и все пять игр по цене одной. И если у кого-то здесь закралось подозрение в качестве исполнения, то спешим разубедить: абсолютно все средства перемещения, абсолютно все соревнования в **ToCA Race Driver 3** отработаны с величайшим вниманием к деталям. Здесь даже любимое развлечение американских фермеров — гонки на монстр-траках (это такие автомобили с гигантскими колесами от тягачей) — смоделировано со всем возможным уважением.

Но лучшей демонстрацией высокого вкуса **Codemasters** является, конечно, classic-режим, который у них здесь предлагается первым делом. Это, как явствует из названия, симулятор классических болидов прошлого века. Когда на экране вихрем пронесутся коллекционные модели Renault на выбор, ваш внутренний эстет даст о себе знать, будьте уверены. Каждый класс здесь разделен на типы-соревнования, так что в том же classic-режиме можно участвовать как в ралли-заездах 60-х (которые, кстати, проходят на фоне английских дворцов), так и в кольцевых гонках того же периода.

Визуально **ToCA Race Driver 3** выглядит прилежным хорошистом. Да, с тех пор как мы увидели **FlatOut 2**, местная модель повреждений кажется весьма скромной, но это только внешний эффект. Да, колеса здесь не раскатываются в разные стороны, а металл не мнется под тяжелыми ударами, но статистика и изменения в управлении говорят сами за себя.

Важно понимать, что **ToCA Race Driver 3** — развлечение не на один вечер. Если вы без памяти влюблены в **Burnout** и/или **FlatOut**, то местные заезды покажутся высоколобным чванством. Зато если при словах «квалификация», «развал-схождение» и «пошел на пятидесятый круг» у вас начинается непроизвольное слюноотделение — вам сюда.

ПЕРЕВОД: Казалось бы, переводить профессиональный гоночный симулятор на русский язык — сомнительное предприятие. «Старт», «Финиш» и пункты меню. Но это, конечно, не так. **ToCA Race Driver 3** — комплексное мероприятие, к переводу которого, похоже, была привлечена серьезная команда. Очевидно, чувствуя ответственность перед небольшой, но сплоченной и крайне специфической аудиторией, «Бука» сработала все на высшем уровне.

Местный тюнинг снабжен внушительной справкой по поводу того, как те или иные изменения скажутся на управлении вашим болидом. Так вот, есть небезосновательное ощущение, что для перевода этого текста пригласили техников со стажем. Периодически кажется, что читаешь мануал к настоящему автомобилю. Такой подход, впрочем, имеет и обратную сторону, так как регулярно встречаются предложения вроде: «Минимальный износ шин и потеря мощности достигается установкой нулевого угла, тем не менее при изменении углов необходимо помнить о компромиссе между курсовой устойчивостью, обеспечивающейся сходим колес и остротой управления в поворотах, на которую влияет развал». Уяснить вышеозначенное предложение с первого раза нет никакой возможности.

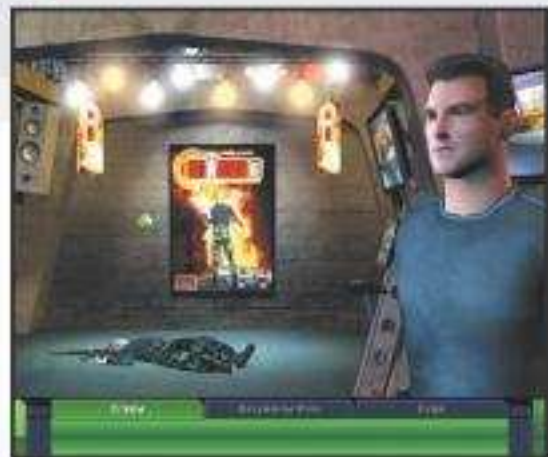
Следом за компетентным переводом следуют роскошный звук и безупречная озвучка раллийного штурмана. Его фраза «лево, 5, справа узко» снятся всю последующую ночь.

P.S. Кстати, отдельным стимулом к приобретению лицензионной копии **ToCA Race Driver 3** является секретный Honda-класс, который открывается только тем, кто регистрирует свою официальную копию у **Codemasters**.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 8.5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😐 😊

CSI: 3 измерения убийства

- Жанр: Полицейский квест ■ Издатель/Разработчик: Ubisoft/Telltale Games
- Издатель в России/Локализация: Акелла
- Полная рецензия: Игромания №5 2006



Джерри Брукхаймер — главный голливудский продюсер, ответственный за все коммерчески успешные блокбастеры последних лет эдак пятнадцати, придумал в свое время телевизионный проект **Crime Scene Investigation**. Это такой сериал, в котором группа криминалистов в каждой серии засовывает трупам ватные палочки в различные отверстия, просвечивает их всевозможными приборами и скоблил им ногти микроскопическими пинцетами. Сериал оказался до того популярным, что по нему вышла вот уже третья по счету игра, причем все три легально изданы на нашей с вами родине.

CSI: 3 Dimensions of Murder, как явствует из названия — первая полностью трехмерная CSI-игра. Вместе с новым движком **Ubisoft** за ручку привели нового разработчика. Заслуженные shareware-деятели, **Telltale Games**, благоразумно не тронули работающую вот уже несколько лет геймплей-формулу, бережно нарисовали 3D-декорации и сочинили целых пять детективных историй. Получилось как всегда: 3 Dimensions of Murder — крайне специфическое развлечение для всех, кто еще помнит такой жанр, как полицейский квест. То есть если вы готовы по три часа изучать доклады о вскрытии, проводить сравнительный анализ жидкости, взятой из причинного места труп и какой-то клейкой субстанции с места преступления, вести допросы и строить доказательные треугольники — добро пожаловать. Всем прочим происходящее на экране покажется редчайшим занудством. Надо, однако, отдать авторам должное — все геймплей-составляющие отработаны здесь с маниакальной точностью. Одни только отпечатки пальцев можно снять тремя разными способами.

Кроме дотошного геймплея, на котором, кажется, можно воспитывать юных криминалистов, новая CSI-игра может похвастаться отличными персонажами. Герои психуют, меняют показания, сбегают с места преступления, отказываются пускать к себе без ордера и ловко сочиняют алиби. В общем, ведут себя совсем как настоящие. Это, впрочем, не относится к их внешнему виду, потому как местные трехмерные модели производят вполне себе устрашающее впечатление. Они щеголяют жуткими текстурами в пол-лица, плохо анимированы, периодически закатывают глаза наизнанку — и вообще внешне производят впечатление удачно маскирующихся аутистов.

Впрочем, если вы, как и автор этих строк, провели все начало девяностых за **Police Quest** и его производными, то все вышеозначенное бурчание не должно вас отпугнуть.

ПЕРЕВОД: Английская версия 3 Dimensions of Murder, как нетрудно догадаться, щеголяет теми же актерами, что и соответствующий сериал. То есть труженики телевизионного Голливуда честно отработали свои роли в студии. «3 измерения убийства», по понятным причинам, говорит далеко не голливудскими голосами. К счастью, отечественная озвучка лишена привычного циркового привкуса — усталые актеры понуро тарабанят свои строчки, периодически забывая про интонационные акценты и знаки препинания. Все это, конечно, сказывается на атмосфере: вместо озадаченного криминалиста, периодически чувствуешь себя участником утренней корпоративной самодеятельности.

К сомнительной актерской игре прибавляются также регулярно разбегающиеся шрифты. Это неприятное обстоятельство местами попросту мешает играть: временами нам не дают прочитать подпись к той или иной улике. Аккуратность перевода тоже прихрамывает. На допросах случаются казусы: вы, скажем, спрашиваете: «А как вы можете доказать, что между 6 и 7 утра не были в студии?», а подозреваемый вам отвечает: «Совершенно верно, я был с друзьями в стриптиз-клубе». Ну и по мелочи: отчего-то не переведены имена всех подозреваемых и названия дел, так что среди русских закладок в картотеке вы регулярно будете встречать английские надписи. Есть, однако, и положительный момент — мануал, который «Акелла» регулярно забывает переводить, на этот раз все-таки на русском.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **6.5**

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

www.vs-system.ru

Скорость
The Flash

Сила
Superman

Клуб Галактика - Москва,
м. Багратионовская ул. Кастанаевская, д. 4
Клуб Феникс - Санкт-Петербург, Лиговский
проспект, д. 44 Б

...в твоих руках.

Коллекционная карточная игра
Justice League of America.

- В издании представлены популярные персонажи вселенной DC Comics.
- Компания UDE проводит турниры Pro Circuit с призовым фондом 1.000.000 \$.
- Издание полностью совместимо со всеми продуктами VS System.
- Иллюстрации выполнены художником Alex Ross.



JUSTICE LEAGUE OF AMERICA and all related characters and elements are trademarks of and © DC Comics. (s05)
Upper Deck Entertainment and design are TMs or Reg. TMs of The Upper Deck Company. Vs. System and the card ho-
logram are TMs or Reg. TMs of The Upper Deck Company, LLC. ©2005 The Upper Deck Company. All Rights Reserved.

КЛУБ
НАСТОЛЬНЫХ
ИГР

www.portal-club.com

ПОРТАЛ

Коллекционные
карточные игры

D&D и другие
ролевые игры

Настольные игры

Настольные игры
с миниатюрами

Аксессуары для
настольных игр

Литература в жанре
фэнтези

В клубе «Портал» Вы можете принять участие в
официальных турнирах с системой
международного рейтинга.

Приняв участие в акциях клуба, Вы сможете
выиграть множество призов и подарков.

Адрес клуба: м. Тульская, Серпуховский вал д. 18/30

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ И ПРОЕКТЫ

Перед вами обновленный список отечественных локализаций и проектов.

Данная таблица состоит из двух разделов, которые, в свою очередь, разделяются на подразделы:

1) ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ. Сюда помещаются все те игры, которые недавно поступили в прода-

жу и которые уже можно купить.

2) НОВЫЕ АНОНСЫ. Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки и вы можете ее приобрести, мы перемещаем информацию о

ней в раздел «Поступили в продажу».

3) В РАЗРАБОТКЕ. Здесь размещаются те отечественные проекты, которые в данный момент находятся в разработке.

Полный список локализуемых игр, а также информацию о тех локализациях и отечественных проектах, что уже можно купить, мы пуб-

ликуем на наших DVD в разделе «По журналу». Таблица представлена в формате XLS.

Редакция «Игромании» напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ПРОЕКТЫ

Поступили в продажу

■ Викинги

Рос. издатель/разработчик: 1C/Сатурн-плюс

■ Танита, или Морское приключение

Рос. издатель/разработчик: Акелла/Trickster Games

В разработке

■ Alien Shooter 2

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Sigma Team

■ Disciples 3

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: Акелла/.dat

■ Heavy Duty

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: Акелла/Primal Software

■ Jagged Alliance 3D

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: GFI/Мист лэнд — ЮГ

■ Lock On.

Ка-50 «Черная акула»
Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Eagle Dynamics

■ Precursors

Дата: 2007 ● Рос. издатель/разработчик: не объявлен/Deep Shadows

■ S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

Дата: 2006—2007 ● Рос. издатель/разработчик: GSC Publishing/GSC Game World

■ Warfare

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: GFI/Мист лэнд — ЮГ

■ AgOPa: Битва за Хлебницу

Дата: 2007 ● Рос. издатель/разработчик: не объявлен/NewArtGames

■ Агрессия

Дата: 2006-2007 ● Рос. издатель/разработчик: Бука/Lesta Studios

■ Анабиоз: Сон разума

Дата: 2006-2007 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Action Forms

■ Братва и Кольцо

Дата: 2006-2007 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Gaijin Entertainment

■ В тылу врага 2

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/BestWay

■ Вертолеты Вьетнама: УН-1

Дата: 2006—2007 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/G5 Software

■ Восхождение на трон

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/DVS

■ Волкодав:

Месть Серого Пса

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: Акелла/Primal Software

■ Вторая мировая

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/1C: Maddox Games

■ Герои Мальгрии 2: Нашествие некромантов

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/АльфаКласс

■ Герои уничтоженных империй

Дата: Осень 2006 ● Рос. издатель/разработчик: GSC Publishing/GSC Game World

■ Дальнотбойщики 3

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/SoftLab-NSK

■ Дневной дозор

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/Nival Interactive и Targem Studio

■ Инстинкт

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: ND Games/Newtonic Studio

■ Искусство ограбления

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/PIPE Studio

■ Империя превыше всего

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: Акелла/IceHill

■ Капитан Врунгель

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Action Forms

■ Кодекс войны

Дата: 2006-2007 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Ino-Co

■ Комбат

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: GFI/GFI UA

■ Лабиринт отражений

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/DIOsoft

■ Легенда о рыцаре

Дата: 2006-2007 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Katauri Entertainment

■ Линия грез.

Императоры иллюзий

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: не объявлен/Deep Games

■ Морской охотник

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Акелла

■ Не время для драконов

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Arise

■ Обитаемый остров: Землянин

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: Акелла/Step Creative Group

■ Ониблэйд

Дата: Конец 2006 года ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Gaijin Entertainment

■ Параграф 78

Дата: Осень-зима 2006 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Gaijin Entertainment

■ Пираты XXI века

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/DIOsoft

■ Полный привод: УАЗ 4x4

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Avalon Style Entertainment

■ Противостояние 5. Война, которой не было

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: GFI

■ Санитары подземелий

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: 1C

■ Смерть шпионам

Дата: 2006-2007 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Haggard Games

■ Стальные монстры: Союзники

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: Бука/Lesta Studios

■ Трудно быть богом

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: Акелла/Burut CT

■ Фаза: Исход

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: Руссобит-М/Poga и Копыта

■ Хроники Тарр: Призраки звезд

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: Акелла/Kvazar

■ Ядерный титбит 2

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: Бука/VZlab

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Поступили в продажу

■ City Life

Рос. издатель/локализация: Акелла

■ Desperados 2: Cooper's Revenge

Рос. издатель/локализация: Акелла

■ L.A. Rush

Рос. издатель/локализация: Новый Диск

■ Panzer Elite Action: Танковая гвардия (Panzer Elite Action: Fields of Glory)

Рос. издатель/локализация: GFI (совместно с Руссобит-М)

■ Paradise

Рос. издатель/локализация: Новый Диск/Lazy Games

■ R.I.P.

Рос. издатель/локализация: 1C

■ Tomb Raider: Хроники (Tomb Raider Chronicles)

Рос. издатель/локализация: Новый Диск

■ Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter

Рос. издатель/локализация: GFI (совместно с Руссобит-М)

■ Морхухн: Штурмовик (Moorhuhn Action: Im Anflug)

Рос. издатель/локализация: GFI (совместно с Руссобит-М)

■ Тачки

Рос. издатель/локализация: Новый Диск/snowball.ru

■ Черный корсар (Black Buccaneer)

Рос. издатель/локализация: Новый Диск

Новые анонсы

■ Alliance: Future Combat

Дата: 2006 ● Рос. издатель/локализация: GFI (совместно с Руссобит-М)

■ Alone in the Dark: Near Death Investigation

Дата: 2006-2007 ● Рос. издатель/локализация: Акелла

■ Caesar 4

Дата: 2006 ● Рос. издатель/локализация: Софт Клаб

■ Dragonshard

Дата: 2006-2007 ● Рос. издатель/локализация: Акелла

■ Neverwinter Nights 2

Дата: 2006-2007 ● Рос. издатель/локализация: Акелла

■ TerraWars: New York Invasion

Дата: 2006 ● Рос. издатель/локализация: GFI (совместно с Руссобит-М)

■ Test Drive Unlimited

Дата: 2006 ● Рос. издатель/локализация: Акелла

■ War Front: Turning Point

Дата: Осень 2006 ● Рос. издатель/локализация: Акелла

«Первая мировая война вырвала из капитализма только одну страну, Вторая – принесла освобождение целому социалистическому лагерю, а Третья установит окончательную победу пролетариата во всем мире»

– И.В.Сталин



Лето. Пора отпусков.

Реклама

ИГРА МЕСЯЦА

Самые популярные игры периода с СЕНТЯБРЯ 2005 по ИЮНЬ 2006

А Место	В Рост	С Название	Д Рейтинг	Е %
1	■	Half-Life 2: Episode One	4299	10,5%
2	■	Heroes of Might and Magic 5	3332	8,1%
3	■	The Elder Scrolls 4: Oblivion	2879	7%
4	■	Hitman: Blood Money	2413	5,9%
5	▲2	Fahrenheit	2328	5,7%
6	NEW	FlatOut 2	2286	5,6%
7	▼2	F.E.A.R.	2167	5,3%
8	▲1	Need for Speed: Most Wanted	1419	3,4%
9	▼3	Call of Duty 2	1349	3,3%
10	▲9	Titan Quest	1317	3,2%
11	▲1	Warhammer 40 000: Dawn of War - Winter Assault	1041	2,5%
12	▼1	Pro Evolution Soccer 5	1029	2,5%
13	▼3	Fable: The Lost Chapters	1016	2,5%
14	▼1	FIFA 06	950	2,3%
15	NEW	Devil May Cry 3: Special Edition	795	1,9%
16	▲2	Quake 4	556	1,3%
17	▲2	Civilization 4	512	1,2%
18	▼2	Prince of Persia: The Two Thrones	485	1,1%
19	▲3	Age of Empires 3	484	1,1%
20	▲8	Корсары 3	467	1,1%
21	▼12	Tomb Raider: Legend	459	1,1%
22	▼8	The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth 2	449	1,1%
23	▼8	Condemned: Criminal Origins	443	1%
24	▲6	Dreamfall: The Longest Journey	396	0,9%
25	▼1	Battlefield 2: Special Forces	392	0,9%
26	■	The Movies	391	0,9%
27	▼4	Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	378	0,9%
28	▲12	ToCA Race Driver 3	362	0,8%
29	■	Магия крови	342	0,8%
30	▼4	Black & White 2	337	0,8%

состоянию на 11 августа в голосовании приняло участие 8 800 человек.

Обозначения по колонкам:

А. Текущая позиция игры в этом месяце.

В. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).

С. Название игры.

Д. Рейтинг.

Е. Процент голосов, который получила игра от общего числа голосов по всем позициям.

Хит-парад «ИГРА МЕСЯЦА» — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего населения интернета. Это рейтинг популярности тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта. Большинство из них — хардкорные геймеры.

На сайте «Игромании» (www.igromania.ru) регулярно, раз в 30—40 дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада всегда можно найти на нашем DVD.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за десятимесячный период. В данном случае это период с СЕНТЯБРЯ 2005 по ИЮНЬ 2006. В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях «Игромании» итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила).

11 АВГУСТА результаты предыдущего голосования обнулились и сейчас на сайте проводится голосование по играм, вышедшим в ОКТЯБРЕ 2005 — ИЮЛЕ 2006. Его итоги будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Подробности об «Игре месяца», полную версию хит-парада, а также правила участия в голосовании ищите на DVD «Игромании» в рубрике «ИнфоБлок».

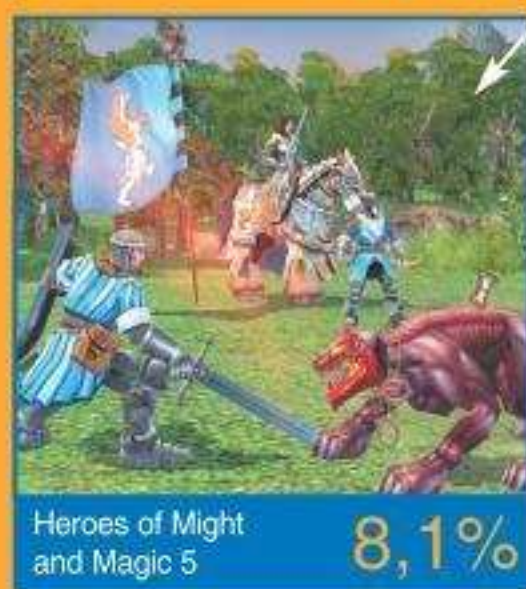
ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ

«А вот в следующем месяце таких потрясений, скорее всего, не будет. Единственная игра, которая может что-то противопоставить нынешним лидерам, это **FlatOut 2**», — таким вот предложением мы закончили подведение итогов прошлого голосования. И знаете, оказались почти полностью правы. Первая четверка у нас вообще без изменений: **Half-Life 2: Episode One**, **Heroes of Might and Magic 5**, **The Elder Scrolls 4: Oblivion** и **Hitman: Blood Money**. И только на пятое место прорвался отставший было **Fahrenheit**. Ну а следом, прямо на подступах к «золотой пятерке», у нас, как вы уже поняли, идет **FlatOut 2**. И это действительно единственная игра прошлого номера, которая смогла хоть что-то противопоставить нынешним лидерам.

А как там дела в номере нынешнем? Ну конечно же, **Prey**. Игра эта долгожданная и в меру раскрученная, так что она вполне может подвинуть нынешних лидеров. Плюс мы очень бы хотели пожелать удачи **The Ship** — понимаем, что у игры с инди-сцены очень мало шансов, но все же...



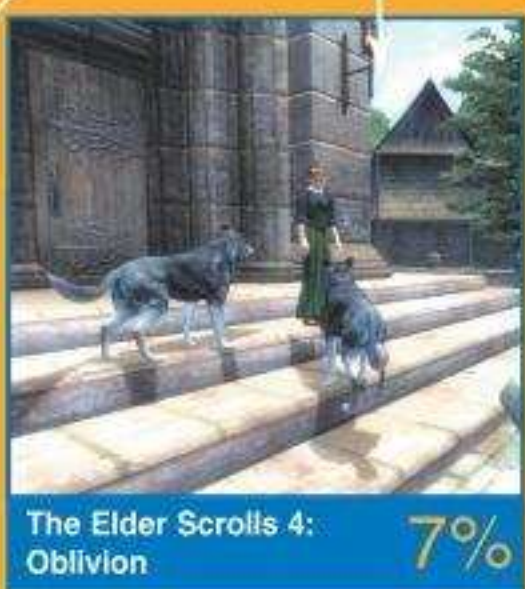
Half-Life 2: Episode One 10,5%



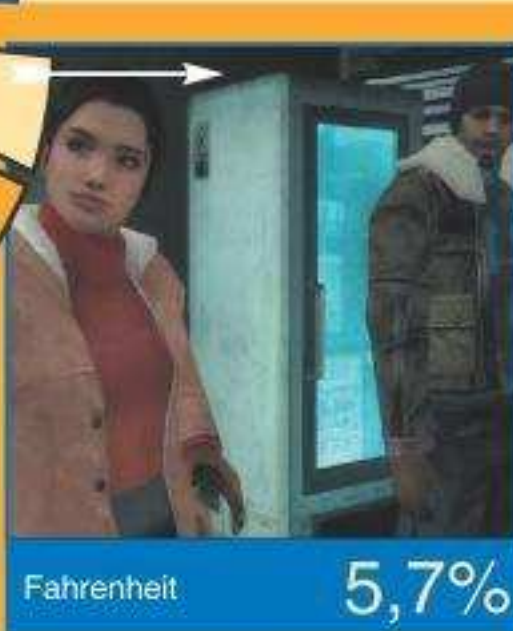
Heroes of Might and Magic 5 8,1%



Fahrenheit 5,7%



The Elder Scrolls 4: Oblivion 7%



Hitman: Blood Money 5,9%

ВО ЧТО ПОИГРАТЬ В ЭТОМ МЕСЯЦЕ

Вообще, начать этот рассказ можно было бы с традиционных хныканий по поводу застоя, что случается каждым летом. Но не будем. Ведь в этот раз в гости к нам заглянула игра, которую все прогрессивное человечество ожидало (пусть и с перерывами) почти десять лет. Видимо, в тонком потустороннем мире едва хватило пространства на то, чтобы вместить ее карму, — и всем остальным пришлось временно подвинуться.

Речь, как вы понимаете, идет о **Prey**. В 1997 году, когда этот проект был впервые анонсирован (!), нам обещались геймплейные технологии, снятые прямо с самого острия прогресса. Как ни странно, но все те же самые вещи оказались в диковинку и сегодня, когда игра вышла. Идя по уровням **Prey**, чувствуешь себя советским пролетарием, заглянувшим в уютные павильоны ВДНХ: вот здесь у нас порталы, с помощью которых можно перемещаться в другие места, рядом балуются с гравитацией и уменьшают любого желающего в размерах, а за углом — страшно подумать — творятся вообще какие-то оккультные вещи с бесплотными духами и упрощенной процедурой воскрешения. Вот только... налюбовавшись на весь этот красивый фасад, слишком уж сильно начинаешь верить в чудеса и в совершенство окружающего мира. А

потом выходишь за ворота и оказываешься в самом обычном Советском Союзе, точно так же, как и раньше. Уникальные находки в **Prey**, к сожалению, не являются основой геймплея — это так, красивые побрякушки, развешанные для ублажения посетителей. Играть же нам предстоит в натуральный экшен средней руки, где совершенно все обычно и привычно. И это, если честно, чуточку расстраивает — в **Prey**, конечно, интересно, но вот ждали мы совсем другого.

С другой стороны, у нас есть **The Ship**. Заклинаем: ни в коем случае НЕ ПРОПУСТИТЕ эту игру. Да, понимаем, что купить можно пока лишь с помощью кредитки, а то, что сопрут пираты, обязательно окажется неиграбельным. Но найдите, найдите способ, как раздобыть нормальную версию! А еще лучше наберите номер службы по работе с клиентами какого-нибудь крупного отечественного издателя и озвучьте пожелание увидеть **The Ship** на русском языке и по русской же цене. Ибо эта игра стоит подобных усилий. Она не блещет суперграфикой, не искрит нулями в бюджете, ее не раскручивают лучшие маркетологи игровой индустрии. И вообще сделано все это чуть ли не на коленке руками прожженных инди-энтузиастов. Но тем не менее именно **The Ship** прямо сейчас двигает компьютер-



ные игры вперед. Уникальный геймплей, потрясающая атмосфера, когда все норовит убить друг друга, куча мелких нюансов. В общем, проследуйте к нашей рецензии — там вам все подробно расскажут.

Здесь, собственно, можно и закругляться — несмотря на малое количество игр, месячный план даже перевыполнен. Напоследок отметим разве что парочку удавшихся аддонов: **Civilization 4: Warlords** и **«Блицкриг 2: Возмездие»**. Если вы поклонник оригинальных игр, обязательно обратите внимание и на них.

Андрей Александров, редактор



ИГРОВОЙ ТОТАЛИЗАТОР

НАШ ПРИЗ



NEODRIVE

Знаете, когда рекламные менеджеры сказали, что в этот раз призом в «Тотализаторе» будет, цитируем, «резиновая клавиатура от компании **Neodrive** (www.neodrive.ru)», мы чуть не подавились. Ну а когда увидели сам приз — так натурально попадали со стульев. Представляете: беспроводная клавиатура, сделанная из резины! Носите ее, гните, как хотите, — все ради удобства геймера!

Победитель июльского тотализатора

Светящуюся (пусть и не всеми цветами радуги) клавиатуру **Floston NorthSTAR** от компании **AlcomTrade** (www.alcomtrade.ru) получает Артем Галиев из города Набережные Челны. Поздравляем!

ПРАВИЛА УЧАСТИЯ

«Игромания» предлагает вам испытать удачу и проверить свое аналитическое мышление, приняв участие в «Игровом тотализаторе». Все, что от вас требуется, — прислать по адресу totalizator@igromania.ru письмо с правильным прогнозом первой пятерки игр — лидеров хит-парада «Игра месяца», который проводится с 14 августа по 5 сентября.

Письмо, присланное на тотализатор, должно выглядеть примерно таким образом:

1. *The Elder Gothic 5: Fallout*
2. *Age of Empires: Galactic Civilizations*
3. *Desperados 3: Hitman's Revenge*
4. *У. Ж. О. С.*
5. *Heroes of Black and White 3*

Учтите, мы не призываем вас коверкать оригинальные названия игр, а лишь приводим этот список в качестве примера. Письма, которые написаны не по вышеприведенной схеме, рассмотрению не подлежат. Победитель тотализатора определяется методом жеребьевки из всех участников, приславших правильные прогнозы. Удачи!

Ваш прогноз относительно пятерки лидеров хит-парада будущего месяца присылайте по адресу totalizator@igromania.ru с пометкой «Игровой тотализатор — август». В письме не забудьте указать свои фамилию, имя и отчество, а также домашний адрес. Если вы еще не получили паспорт, укажите адрес и ФИО того человека, который сможет получить приз за вас. Кроме того, вы можете отправлять ответы при помощи SMS. Просто отправьте сообщение на короткий номер 1121 с префиксом **games** (т.е. в начале SMS вы должны ввести слово **games** и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — 10 центов. Прием писем закончится 5 сентября, не опоздайте!

“ИГРОМАНИЯ” РЕКОМЕНДУЕТ

Двенадцать игр, в которые стоит поиграть



Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров «Игромании» или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания дюжины однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, вы просто не можете позволить себе пропустить ни один из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций, так что крайне советуем почаще заглядывать на эту страницу. Полный список, куда вошли все рекомендуемые «Игроманией» игры, вы можете найти на нашем DVD-диске. Возьмите этот список с собой в магазин, и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры.

FlatOut 2



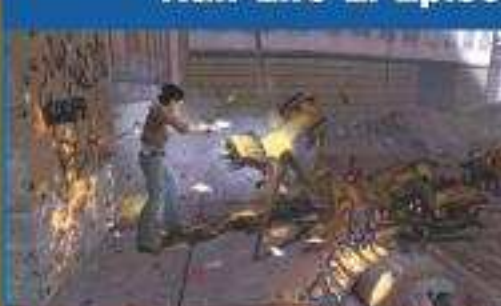
Рейтинг
“Манию”
8.5

Полная рецензия
в «Игромании»
№8/2006

Идеальная игра для разочаровавшегося в московских пробках автолюбителя. Достали всякие там чайники-подснежники на тольяттинских автоведах? Добро пожаловать во FlatOut 2 — здесь вы можете выместить всю свою ненависть, причем без последующего визита к автоинспектору.

Азартная * Empire Interactive * Bugbear Software * Бюка

Half-Life 2: Episode One



Рейтинг
“Манию”
8.5

Полная рецензия
в «Игромании»
№7/2006

Серия Half-Life остается верна самой себе: роскошная графика, полный загадок сюжет, выверенный до последней мелочи сюжет. Неужели следующий эпизод будет еще лучше?

Action * Valve Software * Electronic Arts/Valve Software * Бюка

Hitman: Blood Money



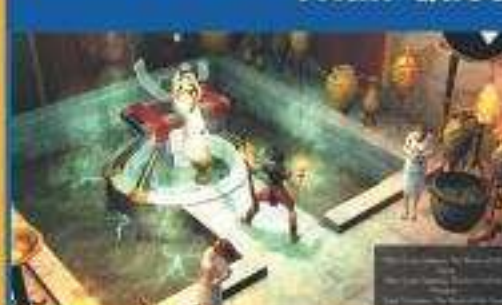
Рейтинг
“Манию”
8.5

Полная рецензия
в «Игромании»
№7/2006

Добро пожаловать на начало нового сезона идеальных убийств! В Hitman: Blood Money вы сможете выполнить заказ в сто раз красивее и изящнее, чем в прошлых частях. А большего, собственно, и не надо.

Action * IO Interactive * Eidos Interactive * Новый Диск

Titan Quest



Рейтинг
“Манию”
9.0

Полная рецензия
в «Игромании»
№7/2006

Diablo-киллер наконец-то вышел в народ. Titan Quest вооружен роскошной графикой, близким к идеалу геймплеем и сюжетом, замешанным на античных мифах. Берегитесь — попасть в его плен на долгие недели рискует каждый!

Action/RPG * Iron Lore Entertainment * THQ * Бюка

Rise of Nations: Rise of Legends



Рейтинг
“Манию”
8.5

Полная рецензия
в «Игромании»
№7/2006

Одна из самых удивительных стратегий на нашем веку — вдумчивая, сложная, с ожившими в виде юнитов фантазиями да Винчи, со сказочной графикой. Настоятельно рекомендуем!

Стратегия * Big Huge Games * Microsoft * 1C

Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter



Рейтинг
“Манию”
8.5

Полная рецензия
в «Игромании»
№6/2006

Возвращение блудного тактического экшена. Долгие годы спустя Red Storm и GRIN подарили нам динамичную и захватывающую игру, в которой нужно не только метко стрелять, но и не менее метко командовать подчиненными.

Tactical action * Red Storm/GRIN * Ubisoft * GFI

Heroes of Might and Magic 5



Рейтинг
“Манию”
8.5

Полная рецензия
в «Игромании»
№6/2005

Эту графу, наверное, можно было бы и не заполнять — вы и так все отлично знаете. Продолжение легендарной и чуть было не погибшей стратегической серии, в котором с тщательной любовью воссоздано все, что мы так сильно любим.

Пешеходная стратегия * Nival Interactive * Ubisoft

Dreamfall: The Longest Journey



Рейтинг
“Манию”
8.5

Полная рецензия
в «Игромании»
№6/2006

Удивительная авантюра с интересным сюжетом, до мельчайшей детали проработанным миром, потрясающими персонажами и... еще какой-то положительной чертой, которая выходит за рамки нашего понимания.

Квест * Funcom * Aspyr Media * Новый Диск

The Elder Scrolls 4: Oblivion



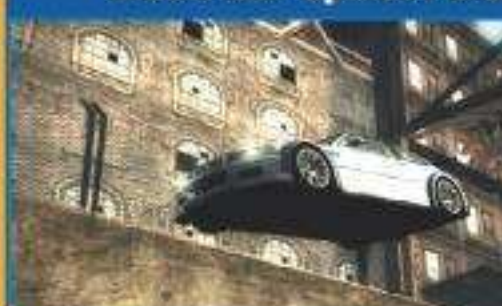
Рейтинг
“Манию”
8.0

Полная рецензия
в «Игромании»
№5/2006

Oblivion не оправдал многих наших ожиданий, равно как и не выполнил многих своих обещаний. Но все равно это одна из самых значимых ролевых игр нынешнего года, ознакомиться с которой надо в обязательном порядке.

Ролевая игра * Bethesda Softworks * 2K Games * 1C

Need for Speed: Most Wanted



Рейтинг
“Манию”
8.5

Полная рецензия
в «Игромании»
№1/2006

Серия Need for Speed уходит на очередной круг. Полюбившиеся всем стритрейсерские гонки плюс прибывшая из Hot Pursuit полиция — разве нужно что-то еще для счастья?

Гламурный автосимулятор * EA Canada * Electronic Arts * Софт Клуб

The Movies



Рейтинг
“Манию”
9.0

Полная рецензия
в «Игромании»
№1/2006

Единственный в мире симулятор киностудии. Интересная экономическая составляющая, продуманная Sims-составляющая, великолепный инструмент для создания фильмов.

Симулятор киностудии * Lionhead Studios * Activision * 1C

Fahrenheit



Рейтинг
“Манию”
9.0

Полная рецензия
в «Игромании»
№11/2005

Игра, которая изменит вашу жизнь на добрый десяток часов. Вы совершите убийство, проведете полицейское расследование, столкнетесь с непонятными мистическими событиями, спасете мир и при этом ни на минуту не отойдете от компьютера!

Интерактивное кино/квест * Quantic Dream * Atari * Акелла



**28 СЕНТЯБРЯ –
1 ОКТЯБРЯ 2006 г.**

ЕДИНСТВЕННЫЙ В ВОСТОЧНОЙ ЕВРОПЕ 4 МЕЖДУНАРОДНЫЙ ФЕСТИВАЛЬ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Выставочный комплекс «Спортивный»
г. Киев, ул. Физкультуры, 1, ст. метро «Республиканский стадион»

ВСЕ ЗНАЮТ, ЗАЧЕМ ОНИ СЮДА ЕДУТ!

ПРИЙТИ И ВЫИГРАТЬ

Нон-стоп чемпионаты по разрабатываемым играм в «Гейм-зонах».
Чемпионат по онлайн-играм.

ИСКУССТВО МАГОВ

Разработчики Украины, России, Франции, Германии, США.

GAMEWORLD В КАРМАНЕ

Разработчики, издатели и продавцы мобильных игр и развлечений.
Чемпионаты по «карманным» играм.

ЦИФРОВАЯ ВСЕЛЕННАЯ

Ярмарка компьютерной и цифровой техники, аксессуаров, DVD и CD.
Фестиваль компьютерного искусства и моддинга.

ШОУ-ПАРАД ИГРОВЫХ И «ЖЕЛЕЗНЫХ» ПРЕМЬЕР

НОН-СТОП РОЗЫГРЫШИ!



При содействии
выставочной компании **МЕДВИН**

Генеральный спонсор



Технологический партнер



Генеральный
радиопартнер
Ера
96.0

Медиа-
партнеры

МОЙ
КОМПЬЮТЕР



CHIP

Мир связи

МАНИЯ

СТРАНА
ИГР

ЛУЧШИЕ
КОМПЬЮТЕРНЫЕ
ИГРЫ

X3M

K9



НАВИГАТОР
ИГРОВОГО МИРА

ББАЛІВ
для молоді та студентів

PC ИГРЫ

Hi-Tech

ШПИЛЬ!

ТУПАРК

ФАН-ФАКТУРИ

<http://expo.igrograd.ua>

ОРГАНИЗАТОРЫ

Издательский дом
МОЙ
КОМПЬЮТЕР

Мой Компьютер Игровой

СООРГАНИЗАТОР
international game developers association
igda



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

24 часа в сутки любые ваши вопросы по играм принимаются на ящик games@igromania.ru или по SMS на короткий номер 1121 с префиксом **games** (т.е. в начале сообщения вы должны ввести слово **games** и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — 10 центов.

Ведущий рубрики: Игорь Варнавский

К какой размер груди у Лары Крофт?



В *Tomb Raider: Legend* из Лары наконец-то сделали человека, а не мутанта, накачанного гормональными препаратами.

С первой части и вплоть до *Tomb Raider: Angel of Darkness* у Лары был размер 36D. То есть 101—104 см в обхвате, а в переводе на нашу систему — четвертый размер. Это официальная версия, чисто субъективно же кажется, что размер у нее всегда был намного больше (особенно в *Angel of Darkness*). В *Tomb Raider: Legend* Ларе сделали «ребрендинг» и уменьшили грудь до размера 34C (93—96 см в обхвате — «тройка»).

Девушек-моделей, которых использовали в качестве живого воплощения Лары (нынешнюю модель зовут Карима Адебибе), тоже всегда подбирали с внушительной грудью — третьего, четвертого и пятого размеров. Любопытно, что вторая по счету модель — Рона Митра (она представляла Лару в 1997—1998 гг.) — изначально имела первый размер, но ради перспективы побыть Ларой сделала операцию и увеличила грудь до пятого размера. Операцию делал не кто-нибудь, а ее же собственный отец.

Б удет ли The Sims 3?



The Sims 2

Конечно, будет. Сиквелы к успешным играм начинают делать задолго до анонса — как правило, еще тогда, когда заканчивают предыдущий проект. Первое подтверждение существования *The Sims 3* появилось в январе этого года, когда две аутсорсерских дизайн-студии — **Gamma Ray** и **Feng Zhu Design** — включили ее в список своих теку-

щих работ. По всей видимости, они это сделали по ошибке (наверное, кто-то из руководства EA недостаточно внятно объяснил им, что надо держать язык за зубами), потому что из списка *Gamma Ray* игра тут же исчезла, а на сайте *Feng Zhu Design* ее сразу переименовали в «необъявленный проект *Electronic Arts* и *Maxis*».

Кстати, в списке *Feng Zhu Design*, кроме всего прочего, упоминается еще и **Duke Nukem Forever** (www.fengzhudesign.com/clients.html) — вероятно, эта игра все-таки существует.

А какие еще игры, кроме *BloodRayne* и *BloodRayne 2*, выпустила Terminal Reality?



Nocturne

О, игры у **Terminal Reality** всегда были самые разноплановые. В ее послужном списке числятся:

Terminal Velocity (PC, 1995) — авиа-аркада о войнах будущего;

Fury 3 (1995) и аддон к нему **F!Zone for Fury 3** (1996) — еще одна футуристическая авиа-аркада;

Monster Truck Madness (1996) и **Monster Truck Madness 2** (1998) — неплохие для своего времени гонки на джипах с огромными колесами;

Hellbender (1996) — сиквел *Fury 3*. Да-да, вы все правильно поняли — это еще одна *Descent*-образная аркада.

CART Precision Racing (1997) — автосимулятор очередных американских гонок, о которых за пределами США никто и не слышал.

Nocturne (1999) — не самый лучший, но определенно культовый survival horror.

Fly! (1999), **Fly! 2k** (2000), **Fly! II** (2001) — серия гражданских автосимуляторов, некогда конкурировавшая с великим и ужасным **Microsoft Flight Simulator**.

Blair Witch Volume 1: Rustin Parr (2000) — идейное продолжение *Nocturne*, задуманное как трилогия. Первый эпизод делала **Terminal Reality**, два других (*The Legend of Coffin Rock* и *Elly Kedward Tale*) — **Human Head Studios** и **Ritual Entertainment**.

4x4 Evolution (PC, Mac, Dreamcast, PS2; 2000 год) и **4x4 Evolution 2** (PC, Mac, PS2,

Xbox, GameCube; 2001 год) — гонки на внедорожниках, только теперь уже на внедорожниках человеческих, а не на монстр-траках.

RoadKill (PS2, Xbox, GameCube; 2003 год) — автомобильный экшен в духе *Interstate '76*. Первая сугубо консольная разработка **Terminal Reality**.

BlowOut (совместно с **KaosKontrol**; PS2, Xbox; 2003) — вторая игра компании исключительно для приставок (PC-версия планировалась, но потом о ней как-то забыли). Это уже не гонки, а экшен-аркада с видом сбоку.

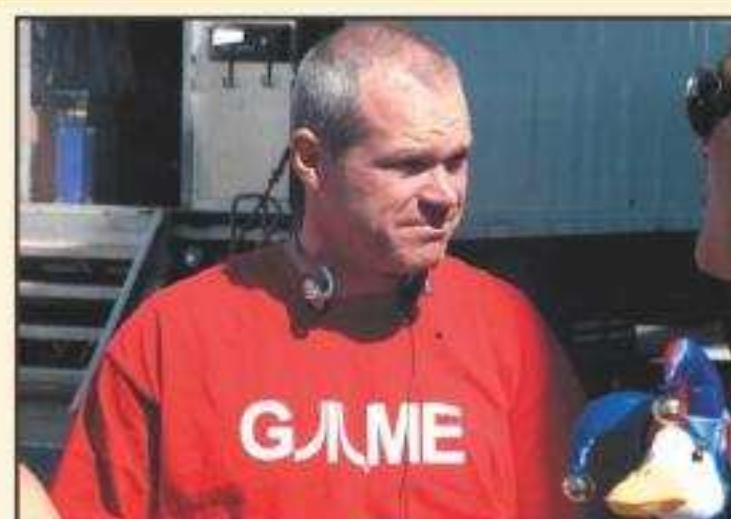
Aeon Flux (PS2, Xbox; 2005) — средней паршивости экшен, недалеко ушедший по уровню качества от одноименного фильма.



Spy Hunter: Nowhere to Run

Spy Hunter: Nowhere to Run (PS2, Xbox; сентябрь 2006-го) — последняя на сегодняшний день часть знаменитой экшен-серии. Изначально была идея выпустить ее одновременно с экранизацией (фильмом занимается Джон Ву), но потом кино перенесли на 2007 год и от этой идеи, похоже, отказались. Тем не менее на обложке игры уже сейчас красуется рожа Дуэйна Бульжниковича Джонсона, который играет главную роль в фильме *Spy Hunter*.

В опрос на засыпку: есть ли фан-сайты у Уве Болла?



Уве Болл в прошлом занимался боксом, так что говорить о нем что попало мы бы не советовали.

И вот не надо смеяться! У дядюшки Уве действительно есть фанаты, и гнездятся они по адресу www.bollfans.com. Ничего особенного там обнаружить не удалось: лента новостей, биография Уве, подборка фактов о нем (кстати, его любимые игры — *Silent Hill*, *Halo 2* и *Hitman*), интервью, фо-

тографии и видео — обычный фанатский набор, если не считать того, что в каждом тексте сквозит едва различимое ехидство.

Ну а если вы ярый противник нашего ненаглядного Уве (какая жалость!), загляните на страничку www.petitiononline.com/RRH53888/petition.html, где можно проголосовать за петицию с говорящим названием «Остановите Уве Болла».

Я тут купил лицензию Half-Life 2 от «Буки». Вы же писали, что игру в России издает «Софт Клуб». Как так могло получиться?..

Попутно еще один вопрос: почему в российском издании Half-Life 2 используется Steam? Из-за этого люди, у которых нет интернета, просто не смогут установить игру.



Half-Life 2: Episode One

Да, изначально Half-Life 2 действительно издавалась «Софт Клубом», но в ноябре прошлого года права на распространение игры в России перешли к «Буке» (почему так получилось, расскажем как-нибудь в следующий раз — история слишком долгая и запутанная).

И «Софт Клуб», и «Бука» прекрасно знают, что интернет в нашей стране есть далеко не у всех, но продавать игру без Steam они просто не могут — таково требование Valve.

Недавно купил The Elder Scrolls 4: Oblivion и удивился: озвучка осталась на английском! В чем дело? 1С поленилась с локализацией?



The Elder Scrolls 4: Oblivion

Представители 1С дали нам следующий ответ: английская озвучка была оставлена по просьбам фанатов, которые предпочли слушать диалоги в исполнении западных актеров (Шона Бина, Патрика Стюарта, Теренса Стэмпа), а не их российских коллег классом пониже. Большой объем диалогов тут не при чем: в Call of Duty 2 и Rome: Total War было вполне сравнимое количество реплик, но тем не менее там все перевели от и до.

Я смогу играть в World of Warcraft, если перед тем, как установить ее, я дал поиграть другу? Если нет, то что мне делать? Это касается всех онлайн-игр?



World of Warcraft

Если друг завел себе аккаунт, используя вашу копию World of Warcraft, то играть вы уже не сможете. Выхода тут может быть два: либо друг передает вам свой аккаунт (с паролем и логином), либо удаляет его, чтобы вы могли создать собственный аккаунт. Есть и еще один вариант, но не слишком удобный: вы можете использовать один аккаунт на двоих, но тогда играть придется в разное время. И да, это касается всех онлайн-игр.

Будем ли мы в этом году играть в A Vampire Story?



A Vampire Story

Увы, в нынешнем году нам это не светит. В апреле прошлого года разработчик игры, компания Autumn Moon Entertainment, разорвала контракт со своим издателем bad brain Entertainment, и с тех пор игра пребывала в подвешенном состоянии — делать ее было попросту не на что. В начале июля было объявлено о том, что новый издатель найден и работы над A Vampire Story возобновлены. На тот момент, когда готовился этот материал, имя этого издателя было еще неизвестно, но зато совершенно точно известно, что саму игру мы увидим не раньше следующего года.

Напомню, что A Vampire Story это классический рисованный квест о похождениях леди-вампириши, а делают его выходцы из LucasArts.

Будут ли издавать в России такие игры, как Gothic 3, Spore, Brothers in Arms: Hell's Highway, Hellgate: London, Dark Messiah of Might and Magic, Warhammer: Mark of Chaos, Enemy Territory: Quake Wars и BioShock?

Распространением (и, понятно, локализацией) Gothic 3 займется тандем



BioShock

GFI/«Руссобит-М», Dark Messiah of Might and Magic отхватила «Бука», ей же, вероятно, достанутся и Brothers in Arms: Hell's Highway (у нее давно налажены связи с Ubisoft, да и первые две части «Братьев по оружию» распространяла тоже она), Warhammer: Mark of Chaos — это у нас «Акелла», Spore выпустит «Софт Клуб» (правда, не факт, что они расщедятся на перевод и дешевую jewel-версию). Enemy Territory: Quake Wars практически наверняка будет издавать 1С, BioShock, видимо, тоже. В случае с Quake Wars вероятность почти стопроцентная, а вот BioShock пока под вопросом (ее могут перекупить другие компании). Неприкаянной сиротинушкой остается только Hellgate: London, но не стоит терять надежду: игру издает Namco Bandai, а с ней водит дружбу «Акелла».

Присылайте ваши вопросы по SMS!



Рубрика «Горячая линия: игры» принимает вопросы не только по электронной и обычной почте, но и по SMS. Свои сообщения шлите на номер 1121 с пре-

фиксом games (в начале сообщения вы должны ввести слово games и только потом, через пробел, вводить сам вопрос — иначе ваша SMS до нас просто не дойдет). Стоимость каждого сообщения — 10 центов.

При отправке SMS имейте в виду несколько моментов:

1) ответы на вопросы даются только на страницах журнала;

2) не надо присылать свои вопросы по несколько раз (какой в этом смысл, если сотовые операторы сами присылают подтверждения того, что сообщение дошло?);

3) не присылайте вопросы, не относящиеся к теме рубрики (где найти коды для игры X, что делать, если игра Y зависает или выдает ошибку, как установить мод Z etc.);

4) SMS принимаются либо на русском (кириллицей), либо на английском языке, но ни в коем случае не транслитом (текст на русском, набранный латиницей). Сообщения, содержащие транслит, будут автоматически удаляться — на их дешифровку потребуется слишком много времени.

FAQ по PS3



Нас уже давно просили опубликовать развернутый FAQ по PlayStation 3, но по некоторым причинам сделать это до недавнего времени мы не могли — в частности, потому, что многое было попросту неизвестно. Но теперь все или почти все прояснилось.

Каковы технические характеристики PS3? В каких комплектациях она будет поставляться и сколько будет стоить? Когда PS3 поступит в продажу?

PS3 будет поставляться в двух комплектациях: в урезанной версии и Premium. Базовая начинка в обоих вариантах одинаково внушительная:

Центральный процессор: восьмиядерный Cell 3,2 ГГц

Видеоподсистема: NVIDIA RSX

Звук: Dolby 5.1, DTS, LPSM и др.

Оперативная память: 256 Мб XDR RAM и 256 Мб GDDR3 VRAM

Носители: 2x Blu-ray-привод, 8x DVD-ROM, 24x CD-ROM, 2x SACD (это все один привод, просто он универсальный)

Поддерживаемые разрешения: 480i (640x480, чересстрочная развертка), 480p (640x480, прогрессив), 720p (1280x720, прогрессив), 1080i (1920x1080, чересстрочная развертка), 1080p (1920x1080, прогрессив).

А вот дальше уже начинаются различия:

Разъемы: у базовой версии — только USB 2.0 (x4), у Premium — USB 2.0 (x4)/Memory Stick/SD/Compact Flash.

Видеовыходы: у базовой версии — цифровой (S/PDIF) и аналоговые (композитный, компонентный и S-Video), у Premium — то же самое плюс HDMI.

Жесткий диск: у базовой версии — 20 Гб, у Premium — 60 Гб (оба варианта будут поставляться с предустановленным Linux).

Сетевое оборудование: у базовой версии — Ethernet и Bluetooth 2.0, у Premium — еще и IEEE 802.11 b/g Wi-Fi.

Геймпад у PS3 беспроводной, внешне он почти не отличается от DualShock 2 для PS2, вот только слово «Shock» теперь лишнее: добавив сенсоры движения, Sony пришлось выкинуть функцию вибрации. Еще у нового контроллера есть одна дополнительная кнопка в центре — Guide (по аналогии с геймпадом Xbox 360). Любопытная деталь: если у вас есть PSP, ее можно будет использовать в качестве контроллера для PS3.

Помимо того, у Premium-версии есть

хромированные вставки, а у базовой их нет (у Premium-версии Xbox 360 такие вставки тоже имеются). Размерами (32,5 см в длину, 9,8 см в высоту и 27,4 в ширину) и весом (около 5 кг) разные версии приставок не отличаются.

В Японии PS3 поступит в продажу 11 ноября, в США и Европе — 17 ноября. В Америке приставка будет продаваться по вполне приемлемым ценам — \$499 за базовую версию, \$599 — за Premium. А вот в Европе цены, как всегда, будут грабительские — 499 и 599 евро соответственно. В Великобритании планку задрали еще выше — 425 фунтов за Premium (базовой версии там поначалу вообще не будет).

Какие игры поступят в продажу при запуске PS3 и какова будет их цена?



Warhawk

Точный список launch-тайтлов (то есть игр, которые выйдут одновременно с PS3) еще не объявлен, но более-менее уверенно можно сказать, что среди них будут:

Warhawk (стоппроцентный эксклюзив) — ремейк одноименной авиа-аркады середины 90-х гг., которая поступила в продажу одновременно с PS One.

Formula One 06 (стоппроцентный эксклюзив) — ежегодный автосимулятор по «Формуле-1». Также выходит на PS2 (точнее — вышел в июле) и PSP (в сентябре), так что ничего сверхъестественного ждать не стоит.

Resistance: Fall of Man (стоппроцентный эксклюзив) — шутер от создателей *Spyro the Dragon* и *Ratchet & Clank*. На данный момент выглядит столь убого, что от него выворачивает даже сонибоев.

MotorStorm (стоппроцентный эксклюзив) — автогонка, ролик которой на прошлогодней E3 привел всех в состояние благоговейного ступора.

Ridge Racer 7 (возможно, выйдет и на Xbox 360, но позже). Ridge Racer — в каждом launch'e затычка. Первый Ridge Racer (если не учитывать версии для аркадных автоматов) вышел вместе с PS One, Ridge Racer 5 — вместе с PS2, Ridge Racers — вместе с PSP, а Ridge Racer 6 — вместе с Xbox 360. Сама игра за все время своего существования практически не изменилась, обновляют главным образом графику.

Full Auto 2: Battlelines (не исключено, что Xbox 360 тоже не обделят) — продолжение гоночного экшена *Full Auto*, вышедшего в феврале на Xbox 360.

Fatal Inertia (пока эксклюзив, но может выйти и на других приставках) — футуристическая гоночная аркада в духе *Star Wars: Episode I — Racer* и *Rollcage*.

Blade Storm: Hundred Years War (тоже пока эксклюзив, но не факт, что навсегда) — игра от создателей *Dynasty Warriors* может быть только очередным *Dynasty Warriors*, пусть и с другим названием. Зато графика современная.

Sonic the Hedgehog (будет и на Xbox 360) — первая вменяемая игра про Соника за долгое-долгое время. Никаких присадок из других жанров, никаких «левых» героев — только Соник и сверхзвуковые скорости.

Need for Speed: Carbon (кроме PS3 и PC выйдет еще на восьми (!) приставках) — в прошлом году *Need for Speed: Most Wanted* была одной из первых игр на Xbox 360. В этом году *Need for Speed: Carbon* должна стать одной из первых на PS3.

Кроме того, до конца года на PS3 должны выйти *Marvel: Ultimate Alliance*, *Call of Duty 3*, специальная версия *Half-Life 2* (включающая *Episode One*, *Episode Two*, *Team Fortress 2* и *Portal*), новая игра из серии *Tony Hawk's*, *Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent*, *Tom Clancy's Rainbow Six Vegas*, *Brothers in Arms: Hell's Highway*, *Untold Legends: Dark Kingdom*, *Rayman Raving Rabbids*, *The Darkness*, *Peter Jackson's King Kong* и, возможно, некоторые другие проекты.



Heavenly Sword

В следующем году обещают *Stranglehold*, *Heavenly Sword*, *Haze*, *Alone in the Dark: Near Death Investigation*, *Clive Barker's Jericho*, *Assassin's Creed*, *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots*, *Grand Theft Auto 4*, *Spider-Man 3*, *The Lord of the Rings: The White Council*, *Unreal Tournament 2007*, *Frontlines: Fuel of War*, *DIRT: Colin McRae Off-Road*, *Eight Days*, *Army of Two*, *Sega Rally Revo*, *BioShock*, *Cipher Complex*, *Elveon*, *Pro Evolution Soccer 6*, *Golden Axe*, *Tiger Woods PGA Tour 07*, *Medal of Honor: Airborne*, *Fight Night Round 3*, новых *Hellboy*, *Turok*, *Indiana Jones* и *Def Jam 3* (у последних четырех игр названия пока рабочие). Это, конечно, далеко не исчерпывающий список, да и сроки выхода могут еще десять раз измениться.

«Когда-нибудь в будущем» (то есть либо в следующем году, либо в 2008-м или даже позже) на PS3 должны появиться

FAQ по PS3

F.E.A.R. 2 (первая часть тоже наверняка посетит PS3), **Heavy Rain**, **Virtua Tennis 3**, **Resident Evil 5**, **Devil May Cry 4**, **Final Fantasy XIII**, **Final Fantasy Versus XIII**, **Tekken 6**, **Mercenaries 2: World in Flames**, **Virtua Fighter 5**, новая версия **SingStar**, **Lair**, **Afrika**, **Eyidentify**, **The Eye of Judgment**, **Omikron 2** и не объявленный пока тайтл по «Звездным войнам».

Сколько будут стоить игры для PS3, до сих пор толком не ясно, но в любом случае цены будут не ниже, чем для Xbox 360 (то есть в районе \$60). Точные цифры пока объявили только **SEGA** и **Activision** — \$60 для США и 70+ евро (!) для Европы. Одно хорошо: региональное кодирование канет в Лету, так что нам больше не надо будет ломать голову, какую версию приставки брать: PAL или NSTC. Бери любую, какая дешевле.

А что там у PS3 с онлайн?



Дашборд у PS3 сделан по тому же принципу, что и у PSP.

Онлайновый сервис у PS3 будет, причем в двух вариантах — бесплатный и платный. В отличие от Xbox 360, играть через интернет можно будет бесплатно (правда, чтобы получить полноценный сервис, платить все равно придется — иначе это будет не жизнь). Не обойдется PS3 и без собственного аналога Xbox Live Arcade, где можно будет покупать небольшие казуальные игры.

Пиратство на PS3 если и будет, то в ограниченном масштабе. Sony планирует регулярно выпускать патчи, которые будут затыкать дыры и уязвимости, позволяющие запускать пиратку. Отвертеться от них будет просто нельзя: или ты ставишь патчи, или можешь забыть об онлайн. Или еще более жесткий вариант: либо ты ставишь патчи, либо можешь забыть и об онлайн, и о новых играх. В этом случае апдейты будут распространяться не только через Сеть, но и на дисках с играми (как это делают сейчас с PSP).

Кроме всего прочего, PS3 будет обратно совместима, то есть на ней можно будет запускать игры для PS2 и PS One (только лицензионные, естественно).

А встречаются ли на PC симуляторы водных гонок? Заодно расскажите про симуляторы рыбалки и охоты.



Wakeboarding Unleashed Featuring Shaun Murray

Несколько лет назад гонок на катерах и водных мотоциклах было достаточно много (**Extreme Watersports**, 1999; **Kawasaki Jet Ski Watercraft**, 2000; **Jetboat Superchamps**, 1999; **Jetboat Superchamps**, 2001), но сейчас они все как-то повывелись — даже и посоветовать нечего.

То же самое и с симуляторами серфинга: последний раз приличные игры в этом жанре выходили в 2003 году — это были **Wakeboarding Unleashed Featuring Shaun Murray** и **Kelly Slater's Pro Surfer**.

Если хотите экзотики, обратите внимание на байдарочные симуляторы **Kayak Extreme** и **Dagger Whitewater Rapids** (обе 2001 года) и симулятор аквапарков **Wild Rides Water Park Factory** (2003).

Симуляторов охоты и рыбалки — как собак нерезаных, но внимания заслуживают разве что сериалы **Pro Bass Fishing**, **Deer Hunter** и игры под вывеской **Cabela**. Назвать их хорошими язык не повернется, но ничего лучше просто нет.

Сколько лет Гейбу Ньювеллу и какую должность он занимает в Valve?



У Гейбушки Ньювелла необычное хобби — коллекционирование ножей. Вот только на кого он их точит?

Гейб Ньювелл — сооснователь и управляющий директор Valve, родился он 3 ноября 1962 года. В 80-е и первой половине 90-х гг. Гейб работал в **Microsoft**. В 1996 году он оттуда ушел (после 13 лет работы) и на пару с Майком Харрингтоном, еще одним выходцем из **Microsoft**, основал Valve (разработчик серии **Half-Life**).

Кстати, если интересно, то вот какой у него компьютер:

Процессор: AMD FX-57 разогнанный до 3,417 GHz

Видеоподсистема: две NVIDIA GeForce 7800 GTX (а ведь Half-Life 2 заточивалась под карточки от ATI!)

Материнка: ASUS A8N-SLI Deluxe
RAM: 2 Gb Mushkin DDR550
Звуковая карта: встроенная, производство NVIDIA
Монитор: 30-дюймовый Apple Cinema HD
Мышь: Microsoft Intellimouse Explorer 4.0
Довольно скромно для такого маститого разработчика, не правда ли?

Подскажите какие-нибудь гонки на игрушечных машинках.



Re-Volt

Micro Machines (1994), **Micro Machines 2 Turbo Tournament** (1996), **Micro Machines V3** (1998), **Micro Machines V4** (отрецензирована в этом номере, выше по течению), **Ignition** (1997), **Re-Volt** (1999 год), **LEGO Racers** (1999), «Недетские гонки» (2002), **Beanotown Racing** (2003), **Room Zoom: Race for Impact** (2004), **Mini Desktop Racing** (2005), **Mad Tracks** (февраль 2006-го). Вообще, прародителем этого жанра считается серия **Micro Machines**, но сейчас она выродилась в такое непотребство, что к ней лучше даже не приближаться. А вот **Re-Volt**, несмотря на преклонный возраст, хороша до сих пор.

Почему в мире **The Elder Scrolls 4: Oblivion** нет детей? И вообще, почему дети так редко встречаются в играх?

Все просто: если в игре будут дети, их придется «уравнивать в правах» с остальными персонажами. То есть игроки смогут детей убивать и всячески издеваться над ними. Когда в игре убивают взрослого, это одно, но когда убивают ребенка — это уже

Правила написания писем в «Горячую линию: игры»



Если вопрос, заданный в письме, покажется нам интересным, мы ответим на него на страницах журнала. Отвечать на каждое письмо в индивидуальном порядке мы не можем — их слишком много.

В рубрике «Горячая линия: игры» не рассматриваются вопросы о том, что делать, если игра зависает, как устанавливать моды, где найти тот или иной патч, как пройти особо заковаристое место в игре и так далее.

Старайтесь формулировать ваши вопросы как можно четче и лаконичнее, не забывайте указывать тему письма. Перед тем как писать нам, просмотрите рубрику «Горячая линия: игры» в предыдущих номерах журнала — вполне возможно, что там уже есть ответ на ваш вопрос.



Prey

совсем другое. Обратите внимание: ни в **GTA**, ни в **Postal** детей нет, хотя ничего более неополиткорректного, чем эти игры, кажется, еще не придумали. Слишком велика вероятность нарваться на судебные иски и попасть на передовицы желтой прессы с желчными комментариями от Джека Томпсона и Хиллари Клинтон. В фильмах без детей обойтись сложнее, но там существует негласное правило: либо не убивать их, либо убивать, но за кадром.

С другой стороны, есть и игры, где на все эти условности чихать хотели. Взять тот же **Prey** (где детей без всякого стеснения разрывают на куски) или проекты Питера Молинье. В **Fable** можно было избивать малышей просто скуки ради, а в **Black & White** вообще полное раздолье: хоть камнями дави, хоть в море топи, хоть файерболом жги.

Откуда у человека-с-дипломатом из **Half-Life** такое странное имя — G-Man? Что оно означает?



G-Man

G-Man расшифровывается как Government Man, то есть «человек из правительства». Это имя не более чем условность: по одной из версий всю эту кашу с нашествием aliens в первом **Half-Life** заварил само правительство, поэтому человека-с-дипломатом и назвали G-Man'ом. Сам термин G-Man впервые использовал в 1933 году известный гангстер Джордж «Machine Gun» Келли (он имел в виду агентов ФБР). Широкую популярность это слово получило в 1935 году, когда на экраны вышел одноименный фильм.

У какой игры была, по-вашему мнению, самая лучшая локализация?

По нашему скромному мнению, лучшей локализацией был... пиратский перевод **Warcraft II: Tides of Darkness** от команды «СловоПалитраКод». Это было в далеком 1996 году, когда легальными переводами в России еще никто не занимался. Переведено



Warcraft II: Tides of Darkness в переводе от СПК.

было все (кроме редактора уровней), причем на таком уровне, что в некоторых моментах локализация даже превосходила английскую версию. Версия от СПК стала настолько популярной на территории СНГ, что сейчас уже трудно найти игрока, который бы не видел или хотя бы не слышал о ней.

То и дело слышно, как в Австралии, Германии и других странах запрещают какие-нибудь игры. А в России что-нибудь запрещали?



Слава богу, что у нас до сих пор нет своего Джека Томпсона.

Нет, в России пока еще ничего не запрещали. Нашим законодателям пока не до этого — и слава богу. Хотя попытки предпринимаются. В июне игры обсуждались в Общественной палате — естественно, в негативном ключе («...пусть государство защищает своих граждан. Иначе оно должно быть готово принять поколение насильников и убийц, выросших за экранами компьютеров»). Дальше разговоров, правда, дело пока не зашло, но оно и понятно: Общественная палата — исключительно болтологический орган. Вот если об играх заговорит кто-то из крупных политиков, это уже будет повод беспокоиться.

Почему к некоторым играм выпускают много модов, а к некоторым — ни одного?



Red Orchestra: Ostfront 41—45 начиналась как простой мод, но после победы в конкурсе Make Something Unreal разработчики смогли выпустить ее как коммерческую игру.

Это зависит от самой игры. От ее популярности, от того, есть ли к ней соответствующий инструментарий (редакторы, готовые примеры работ, обучающие материалы), от того, насколько легко она поддается вскрытию и модифицированию (файлы некоторых форматов без специальных программ просто так не распотрошишь). Очень большое значение имеет поддержка самих разработчиков: если они привлекают моддеров и организуют конкурсы на лучшие карты и моды (например, по **Unreal Tournament 2004** проводился конкурс **Make Something Unreal** с призовым фондом \$1 млн), то результат не заставит себя ждать. Если же этого не будет, фанатское комьюнити будет вариться в собственном соку и вряд ли явит что-то значительное.

Работает ли на чипованном Xbox 360 онлайн-сервис Xbox Live?



Мод-чип Globe 360.

Аккурат перед сдачей этой рубрики в продажу поступил первый мод-чип для Xbox 360 — **Globe 360**. Чип совместим со всеми версиями прошивки и всеми вариантами DVD-приводов (в первых партиях Xbox 360 использовались DVD-ROM от **Hitachi/LG** и **Philips**, теперь — только от **Toshiba/Samsung**), его можно включать и отключать, когда это нужно. Цена — \$50—60 (не считая услуг мастера). Насколько хорошо работает **Globe 360** и возникают ли с ним какие-либо проблемы, судить не беремся: к моменту сдачи этого номера ознакомиться с ним мы просто не успели.

А вот делать перепрошивку консоли научились уже давно, правда, пиратские диски для Xbox 360 стоят пока подороже иной PC-лицензии (болванки-то нужны двуслойные): в Москве цены на них колеблются в районе 500—600 рублей.

Если вы купили или еще только собираетесь покупать Xbox 360, то перепрошивать или чиповать его мы бы не рекомендовали. И не только по морально-этическим причинам. Рано или поздно **Microsoft** выпустит патч, который перекроет лазейку, и тогда все перепрошитые приставки будут просто забанены, а чтобы выйти в Xbox Live, придется покупать новую консоль. В принципе, от пиратской прошивки можно в любой момент отказаться и вернуть прошивку стандартную, но нет никакой гарантии, что эта операция пройдет безболезненно. После перепрошивки в системе могут остаться следы, по которым вас вычислят и забанят (рано или поздно аналогичное «лекарство» будет найдено и против чиповки). А без «Лайва» жизнь на Xbox 360 — это и не жизнь вовсе.

АЛЪЯНС

ДВОЙНОЙ УДАР



«Игра для тех, кто любит
сказки и мифы современного
Ближнего Востока»

Игромания, №9

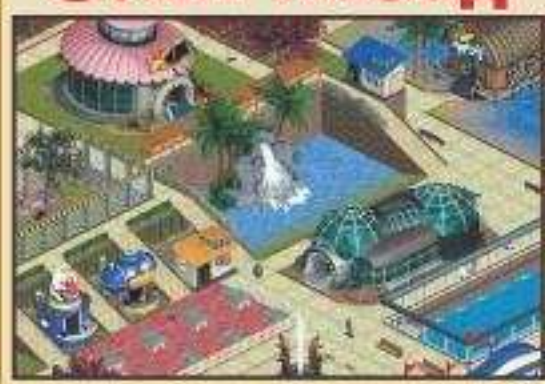


© 2006 G2 Games. All rights reserved. All rights of the publisher and developer of the work reproduced reserved.
Unauthorised copying or hiring is strictly forbidden and will be punishable by civil and criminal courts.

© 2006 «GFI». All rights reserved. © 2006 «Руссобит-Публишинг». Все права защищены.

Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11; 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85,
а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forums/>.

Розничная продажа в магазинах **Игромания**

5 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Если вы, друзья, забыли или до сих пор не знаете, то напомним, что **Zoo Tycoon** был, есть и остается одним из главнейших феноменов современной индустрии сами знаете каких развлече-

Zoo Tycoon

ний. И дело даже не в невероятной глубине геймплея, умопомрачительных технологиях или многомиллионнодолларовом маркетинге (ничего подобного у **Zoo Tycoon**, естественно, не было)... Однако этот абсолютно ничем не примечательный экономический симулятор про зоопарк разошелся такими миллионами тиражей, что круче показатели были только у, наверное, **The Sims**.

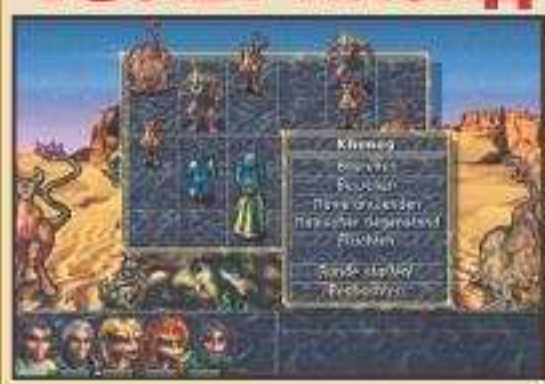
Почему так произошло — до сих пор великая загадка для всех

индустриальных маркетологов. Весьма средняя графика, неглубокий, тривиальный, а местами и вовсе нудный «тайкунный» геймплей, даже сеттинг — «конструктор зоопарка» (коих в истории игр было несколько десятков точно) — и тот ну совсем не отличался оригинальностью. Однако ж — абсолютный рекорд продаж за всю историю существования игрового отделения **Microsoft**. В первые же недели после выхода **Zoo Tycoon** прочно закрепился на

первых позициях всех мировых чартов и не уходил оттуда многие месяцы и даже годы.

Так и не разобравшись, в чем причина такого бешеного успеха, **Microsoft**-люди тут же на всякий случай с потрохами скупили разработчиков (никому доселе не известную компанию **Blue Fang Games**) и наладили бесперебойный конвейер по ежегодному выпуску аддонов и сиквелов. Как пять лет назад запустили — так до сих пор и работает.

ДАТА ВЫХОДА:	2001 год
ЖАНР:	Экономический симулятор
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Microsoft/Blue Fang Games

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Очень умная, глубокая (творческая и филигранная — как бы сказал наш единственный редакционный интеллигент Олег «Раффа» Ставицкий) игра с большой буквы «И». **Albion** — это настоль-

Albion

ко уникальный проект, насколько вообще уникальными могли быть тогда ролевые игры. До изобретения **Diablo** оставалось еще несколько месяцев, жанр RPG находился в глубоком упадке и любой мало-мальски оригинальный проект, в котором были приключения, прокачка и «экспириенс», тут же оказывался в центре внимания.

В **Albion** же была не просто «прокачка», там был мир — настоящий, очень необычный и живой, как не знаю что. А еще там

был сюжет — о том, как бравый космодоход Том Дрискол терпит крушение на планете Альбион, которая во всех планетарных реестрах значится как необитаемая. Потом, правда, выясняется, что планета заселена множеством разумных существ, живущих в некоем подобии земного средневековья и уже много лет ведущих войну... В общем — интрига.

Изначально **Albion** замышлялась как целая RPG-серия. Интригующий сюжет, милейшая гра-

фика (гармоничная помесь 2D с 3D), приключения — все это, очевидно, способствовало... И все бы хорошо, если бы все в том же 1996 году все та же **Blue Byte** не выпустила свой стратегический уберхит **The Settlers 2**. Посчитав первые прибыли от игры про кукольных свиноводов и лесорубов, компания сосредоточилась на производстве «чего-то подобного», и потенциально могучая RPG-серия загнута где-то на уровне дизайн-документа...

ДАТА ВЫХОДА:	1996 год
ЖАНР:	Ролевая игра
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Blue Byte Software

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Bitmap Brothers — это такая компания, у которой не было, нет и, похоже, уже не будет аналогов среди всех прочих девелоперов нашей немаленькой индустрии. По духу наиболее близко к бра-

Gods

вым растровым парням из Англии подобрались, наверное, только наши **K-D Lab** старого образца (до того момента, как перешли на производство тридэ-квестов про Братьев Пилотов), да и то... **Bitmap Brothers** — это люди, которые на протяжении почти двадцати лет, как это сейчас называется, жгли и, не признавая «тенденций» и «веяний», ежегодно выпускали на рынок матерый олд-скул. **Speedball**, **Xenon**, **Magic Pockets**, **Z** — только не говорите, что вы ни-

когда не слышали о таких играх!

В тысяча же девятьсот девяносто первом году они разродились самым, наверное, знаменитым платформером тех лет — **Gods**. Некто в легионерском шлеме и по имени Геракл по заданию богов шастал по лабиринтам, прыгал по платформам и ловко пинал ногами всевозможных существ, которых «фэнтезийными» не повернется даже назвать язык (уж больно страшные были рожи). Все это сопро-

вождалось громом спецэффектов, истощным воем встроенного midi-синтезатора и, вообще, по духу больше всего напоминало какой-нибудь современный брутальный слэшер типа **God of War**.

Увы и ах, как это обычно бывает, **Bitmap Brothers** не нашлось места в жестоких реалиях современной действительности, и в настоящий момент «братья» промышляют лишь портированием своих когдатешных хитов на портативные консоли.

ДАТА ВЫХОДА:	1991 год
ЖАНР:	Аркада
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Renegade Software/Bitmap Brothers

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Пишу, друзья, эти строки — а на глаза наворачиваются самые настоящие (мужские, ага) слезы. Помню, как когда-то давно, в нежном возрасте, абсолютно не зная английского (да и по-русски то говоря с трудом) сидел со словарем за этой без преувеличения

Space Quest: Sarien Encounter

гениальной игрой и пытался как можно быстрее набить на клавиатуре фразу «take grenade», пока со склада не вернулся злобный сариенский робот и не застучал Роджера Вилко за кражей федеральной собственности... Квест-легенда, квест-жизнь, одно из самых гениальнейших творений **Sierra** старой школы.

Когда двадцать лет назад вышла игра о приключениях простого парня по имени Роджер Вилко, который работал на военном космическом крейсере... мусорщи-

ком, мир изменился навсегда. Всем сразу же стало понятно, что такое действительно захватывающий сюжет, что такое по-настоящему талантливый юмор и по каким канонам строится настоящая игра почтенного жанра квест. **Space Quest**... черт, вот правда — как много в этом звуке!..

Понятно, что в широком квестерском комьюнити игру про бравого уборщика тут же приняли на ура. Уже через год вышла вторая часть, через три — третья, потом — VGA-ремейк первой части, потрясающая

четвертая, до гениального смешная пятая... **Space Quest** прожил долгую и счастливую жизнь, и последняя, шестая по счету, часть сериала — **Roger Wilco in the Spinal Frontier** — вышла в 1995 году...

...А потом квесты умерли. Все, разом и безвозвратно... Роджер Вилко (да и все остальные культовые герои того времени) навсегда ушел в историю и теперь, наверное, откуда-то со звезд смотрит на весь творящийся внизу бардак, да периодически сплевывает.

ДАТА ВЫХОДА:	1986 год
ЖАНР:	Квест
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Sierra On-Line

Հիմա օգնե՛ք սրբորդին
!"II ԲԱՐԲԵՐԵՓ ԲԵՋԱԽԱՄՈՋ"
ՏԿՐՈՒ Վ ՕՓՈՋ

Реклама

II
КОСМИЧЕСКАЯ
ФЕДЕРАЦИЯ

Новая походная космическая стратегия от Stardock/Paradox Interactive.

Полностью русская версия Galactic Civilizations II.

www.snowball.ru/federation



paradox
INTERACTIVE

snowball.ru™
искусство делать игры



ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Павел Шубский

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Quad-папа на службе AMD



Платформа **AMD**, совмещающая два двухъядерных процессора **Athlon 64** в одном компьютере, не будет продаваться под именем **4x4**. Калифорнийская компания придумала для своей удивительной технологии новое и довольно странное название — **Quad-Father**. На радость пользователям с ограниченным бюджетом **AMD** планирует представить и достаточно недорогие комплекты, включающие пару двухъядерных процессоров и специализированную материнскую плату с двумя разъемами **Socket AM2**. Цена комплектов будет варьироваться в зависимости от характеристик процессоров и материнки, но самый дешевый набор обойдется в \$1000.

Представители компании не сообщают, будет ли **Quad-Father** работать с процессорами **Athlon 64 X2** или же потребуются два дорогих **Athlon 64 FX**, но, судя по цене комплектов начального уровня, хватит и первого варианта. Даже с учетом серьезного снижения цен **Athlon 64 FX** не будет стоить дешевле \$500. К слову, самые дешевые на данный момент двухъядерные процессоры **AMD** — **Athlon 64 X2 3800+** — стоят порядка \$150. Если на их основе можно будет собрать **Quad-Father** систему...

Радует то, что **AMD** не собирается делать системы **Quad-Father** прерогативой сборщиков — комплекты будут продаваться и в розницу для энтузиастов.

Plex-стиратель уничтожит ваш диск



Что делают с ненужными бумагами в офисах? Правильно, пропускают их через shredder, разрезающий бумагу на мелкие кусочки. А что делать с диском, информацию на котором нужно уничтожить так, чтобы до нее никто не смог добраться? Молоток не предлагайте, хотя... Компания **Plextor** выпустила устройство **PlexEraser**. Из названия понятно, что этот **CD/DVD**-привод стирает информацию на дисках. Лучше бы вам держать его подальше от шаловливых детских рук, а то, глядишь, лишитесь с таким трудом собранной видеокolleкции.

Каретка привода выкрашена в оранжевый цвет, предупреждающий об опасности. **PlexEraser**, видимо, использует луч лазера для физического уничтожения записанной информации. На полное стирание уходит порядка 6 минут — немало, ведь есть куда более эффективные и быстрые способы (вспомните про молоток).

Пополнение в рядах Radeon



Видеокарты **ATI Radeon X1950** на подходе. В новой линейке три модели — **Radeon X1950 CrossFire Edition**, **Radeon X1950 XTX** и

Radeon X1950 Pro. Первые две используют ядро **R580+**, не так далеко ушедшее от знакомого нам **R580**. В частности, техпроцесс перешел на 80 нм (вместо 90 нм), позволивший снизить затраты на производство и немного «охладить» чипы. **ATI** обновила контроллер памяти — вместо **DDR3** теперь используется **DDR4**-память, работающая на частоте 2 ГГц. Характеристики ядра **R580+** не отличаются от таковых у предка (частота 650 МГц, 48 пиксельных конвейеров, 256-битная шина данных). Для объединения двух видеокарт **Radeon X1950** на основе **R580+** потребуются мастер-карта **CrossFire Edition** и соединительные провода.

Radeon X1950 Pro использует ядро **RV570**, работающее на частоте 600 МГц и оснащенное только 36 пиксельными конвейерами. **RV570** также производится по 80-нм техпроцессу. Для объединения двух **Radeon X1950 Pro** в **CrossFire** не требуется мастер-карта — в каждую из них уже интегрирован мост **CrossFire Interconnect**. Рекомендованная цена **Radeon X1950 Pro** составляет всего \$199, тогда как старшие версии будут продаваться по \$399.

Встроенный в шкаф



На международную компьютерную арену вышла система **Powerdesk** от **DuPont**. Это компьютер, встроенный в обычный стол, который можно полностью приспособить к потребностям конкретного пользователя. **Powerdesk** сливается с интерьером и максимально прост в использовании — никаких проводов, лишних движений, чтобы подключить **USB** или загрузить диск. Одно нажатие кнопки — и высота стола меняется от 60 см до 120 см.

Такой компьютер вы не сможете уронить. Даже если прольете на него чай, то материал **Corian**, из которого он выполнен, надежно защитит внутренние детали от проникновения влаги, а также пыли и других нежелательных внешних воздействий.

При этом как таковой конфигурации у него нет, каждая система делается под заказ, и только вы определяете то, что туда поставят.

Что такое Zune?



Словарь англо-русского языка беспомощно пожимает плечами — найти перевод для слова **Zune** он не в состоянии. Почему **Microsoft** решила назвать свой первый портативный медиаплеер именно так? Наверное, более подходящего названия для самого перспективного конкурента **Apple iPod**

маркетинговые умы не придумали.

Дизайн устройства явно схож с **iPod**. Круглый диск управления, минимальное количество кнопок. **Zune** будет доступен в трех цветовых вариантах — коричневый, черный и белый. Экран в два раза больше, чем у **iPod** пятого поколения. На данный момент в планах **Microsoft** значится выпуск только 30-гигабайтной версии **Zune**.

Редмондцы тратят огромные деньги на маркетинговую кампанию — в трубу уже вылетело около \$500 млн. Но ребятам из **Microsoft** явно не стоит надеяться, что этого будет достаточно для успеха — все-таки **Apple** продает свои плееры вот уже пять лет, причем успешно.

Core 2 Duo inside



В июле состоялась долгожданная премьера настольных процессоров **Intel** на основе архитектуры **Core**. Модели **Core 2 Duo** и **Core 2 Extreme** заняли все ценовые сегменты, кроме бюджетного, в котором весьма комфортно себя чувствуют **Pentium D**. Самый дешевый процессор **Core 2 Duo E6300**, работающий на частоте 1,83 ГГц, стоит порядка \$180.

Почти во всех тестах новые процессоры легко обходят конкурентов от **AMD** — **Athlon 64 X2** и **FX**. С учетом достаточно серьезного снижения цен на последние процессоры, **AMD** в течение еще некоторого времени сможет оставаться конкурентоспособной. Тем более что найти в розничной продаже **Core 2** очень сложно — первые партии без остатка поглотили сборщики компьютеров вроде **Dell**.

Вдвойне двойной



Видеокарты **NVIDIA GeForce 7950 GX2** находятся в продаже вот уже несколько

месяцев. Цены успели стабилизироваться даже в России — двухголового монстра можно купить за \$600. Даже одна такая видеокарта превосходит основного конкурента в лице **Radeon X1900 XTX**. Что и говорить, две **GeForce 7950 GX2**, объединенные в режиме **Quad-SLI**, могли

бы задать жару чему угодно, даже Radeon X1950 XTX в режиме CrossFire. Но вот незадача, NVIDIA до сих пор возится с драйверами.

NVIDIA обещала представить драйвера для Quad-SLI уже в конце августа, пока же они доступны в виде бета-версии. Вместе с финальным релизом NVIDIA представит и ряд требований, которые необходимы для работы двух видеокарт GeForce 7950 GX2. В первую очередь понадобится материнская плата с поддержкой SLI. В качестве рекомендуемых блоков питания предлагают ряд сверхмощных моделей, начиная с 700 Вт и заканчивая 1,2 кВт.

Продвижения Western Digital



В то время как компания Seagate, производитель жестких дисков №1 в мире, всю тестирует модели с перпендикулярной записью, Western Digital (WD) тихомирно переходит на 160-гигабайтные пластины.

Такие пластины позволяют WD создавать более емкие и надежные жесткие диски. 160-гигабайтный жесткий диск отныне будет содержать всего одну пластину, дефектные «блины» можно будет использовать в 80 Гбайт винчестерах, ну а объединив 4 новых пластины, WD сможет выпустить мамонтообразный винчестер емкостью 640 Гбайт! Это, конечно, не 750 Гбайт, как у Seagate, но тоже неплохо.

Не стоит думать, что WD совсем забыла про перпендикулярную запись — компания тестирует перпендикулярный мобильный винчестер. Официальная позиция WD такова, что настольные жесткие диски с перпендикулярной записью появятся только тогда, когда технология будет тщательно обкатана (на пользователях ноутбуков, видимо).

Новые плееры Transcend



Компания Transcend представила симпатичный MP3-плеер T.sonic 530. Пластиковый корпус T.sonic 530 украшен узорами, что придает ему некоторую индивидуальность; на монохромном OLED-дисплее отображается информация о песне, а также ее текст. Таким образом, производители поощряют караоке не только дома перед телевизором, но и в любом удобном месте.

В остальном характеристики T.sonic 530 ничем особенным не выделяются: FM-приемник, диктофон, поддержка форматов MP3/WMA/WAV, размеры 51x26x19 мм, вес 22 г, Li-Ion-аккумулятор на 15 часов непрерывной работы, 6 профилей эквалайзера. Плеер доступен в двух модификациях — с 512 и 1024 Мбайт памяти.

Геймерская мышь Revoltec

Компания Revoltec представила мышку для хардкорных геймеров. Revoltec FightMouse Advanced, как и любая уважающая себя профессиональная мышь нового поколения, использует лазерную подсветку для точного сканирования поверхности. Бытует мнение, что благодаря лазеру мышке абсолютно все равно, по какой поверхности ее двигают.

Итоги конкурса по моддингу клавиатуры



Приз за первое место — прозрачный акриловый корпус и блок питания с модульным подключением кабелей — получает Александр Сериков.



Вице-чемпион — читатель с ником hotabich — получает блок питания и два радиатора для оперативной памяти.



Третьим на финишную прямую прибыл Антон Дудник. Его призовой фонд включает внешний бокс для жесткого диска и прозрачную мышь с подсветкой.

Благодарим компанию Floston (www.floston.ru) за предоставленные призы.

FightMouse Advanced оснащена сенсором с возможностью смены разрешения: стоит несколько раз нажать на отведенную под эти цели кнопку — и 400 dpi сменятся на 2000 dpi. Мы смутно представляем настолько продвинутого геймера, который смог бы оценить разницу между 1600 и 2000 dpi. Но хозяин, как говорится, барин. Для гурманов предусмотрена возможность изменения веса мыши.

Корпус FightMouse Advanced сделан из пластика и, судя по формам, вряд ли придется по душе (руке?) левшам. «Спина» мыши стилизована под углепластик, две дополнительные кнопки могут быть задействованы в играх по желанию пользователя.



РНО или контора пишет

В июльском номере «Игромании» мы допустили небольшую ошибку в рубрике «Новинки рынка». Клавиатура Genius SlimStar 310, увы и ах, стоит совсем не \$16, а все \$25. Искренне жаль, но такова проза жизни, а мы то понадеялись...

На диске

Видеокарты

ATI Catalyst 6.7 — последняя версия драйверов для видеокарт и чипсетов от ATI.

Avivo Video Converter Engine 6.7 — универсальный и гибкий видеоконвертер для видеокарт серии ATI Radeon X1000.

D3DGear 1.64 — показывает FPS в играх и позволяет записывать видеоролики.

Dead Pixel Tester 2.20 — маленькая программа для выявления битых пикселей.

Материнские платы

2 DVD NVIDIA nForce 9.16 для nForce 550/570/570 SLI — набор драйверов для новых чипсетов NVIDIA под Socket AM2.

2 DVD NVIDIA nForce 9.35 для nForce 590 SLI — набор драйверов для чипсета NVIDIA под Socket AM2.

2 DVD NVIDIA nTune 5.00.08.06 — программный комплекс для мониторинга и разгона систем на базе чипсетов NVIDIA.

Звуковые карты и кодеки

RealTek AC'97 3.89 — последние драйверы для аудиокодеков класса AC'97 от RealTek.

RealTek HD Audio 1.42 — драйверы для аудиокодеков класса HD Audio от RealTek.

Системные утилиты

BGEye 2.86 — довольно удобная и практичная утилита для отображения системной информации о компьютере прямо на рабочем столе.

BIOS Agent 3.55 — расскажет вам о всех тайнах вашего BIOS, а заодно и системы.

Central Brain Identifier 8.2.0.0 Build 0722 Final — узкоспециализированная утилита для идентификации процессоров AMD.

ClockGen 1.0.4.7 — утилита для разгона, изменяет частоты системной (Front Side Bus) и графической (Graphic Side Bus) шин.

CoolMon 2.0.7 — мониторинг вашей системы в реальном времени и всегда на видном месте (рабочий стол Windows).

CrystalCPUID 4.8.2.309 — универсальный детектор процессоров.

CrystalMark 2004 0.9.119.309 — надоели полугаи в PCMark? Тогда эта программа может стать отличной альтернативой.

EVEREST Ultimate Edition 2006 3.01 Build 652 — популярный пакет для диагностики и тестирования компьютера.

Intel Chipset Identification Utility 3.15 — поможет определить чипсет вашей материнской платы, но только в случае, если этот чипсет был сделан самой Intel.

Intel Processor Identification Utility 3.01 — распознает любой процессор Intel.

NextSensor 2.5.0.0 Build 0802 — симпатичный дизайн, производит мониторинг температур и напряжений, работает только с сенсорами Winbond Super I/O LPC.

PC Wizard 2006 1.69 — еще один универсальный набор для изучения компьютера под микроскопом.

SiSoftware Sandra 2007 Lite 10.105 — признанный лидер в своем классе, но по сути все тот же пакет для диагностики ПК и сбора информации о нем.

SpeedFan 4.29 — контролирует скорость вентиляторов в компьютере, а следовательно, заведует и его уровнем шума.

ВСЕ ПО ПОЛОЧКАМ

Способы хранения данных

Иван Нечесов

Никогда еще нам не был доступен столь огромный объем информации, как сегодня: через интернет и файлообменные сети можно достать миллионы музыкальных композиций, видеоклипов, фильмов, игр и книг. А жесткий диск компьютера не резиновый, даже самые вместительные винчестеры забиваются за два-три месяца. При этом все данные кажутся важными и удалять нечего. Как решить проблему? Вариантов много. Сегодня мы определимся с тем, какой способ хранения данных можно считать оптимальным.

Вопрос «сколько памяти нужно любителю игр для полного счастья?» далеко не так прост, как может показаться на первый взгляд. 80, 160, 250 или 750 Гбайт? Нет, друзья. Памяти никогда не бывает много, просто человек устроен так, что ему всегда хочется большего. Сколько бы памяти ни было свободно, он всегда найдет, чем ее заполнить. В Императорском колледже Лондонского университета сейчас разрабатывается новый способ хранения данных, который позволит создать диски объемом 1 Тбайт. Впрочем, для начала лучше научиться правильно распределять нынешние объемы.

CD и DVD: есть еще порох

Начнем с самого простого и близкого сердцу. Можно купить вагон CD-болванок и записать на них все свои фотографии, музыку и фильмы, сжатые кодеком DivX. Технология CD-R проверена временем и обеспечивает сохранность данных сроком до 100 лет. Еще пять лет назад записываемые компакт-диски были самым распространенным и экономичным средством хранения данных.

Сегодня на рынке представлено огромное количество самых разных CD-R-болванок, но сложно сказать наверняка, какие из них хорошие, а какие плохие. Подвести могут даже носители от самых уважаемых компаний. А вообще, конечно, лучше не рисковать и взять компакт-диски от **Philips**, **Sony** или **TDK**. При покупке большого количества дисков можно неплохо сэкономить.

Шутки шутками, но мало кто будет спорить с тем, что сейчас весь мир лежит у ног DVD. DVD вмещают значительно больше данных, нежели CD, и при выборе между CD и DVD следует отдать предпочтение последним. Тем более что пишущие DVD-приводы установлены в абсолютном большинстве современных компьютеров.

На DVD удобно хранить информацию, но даже емкости двухслойного DVD-носителя (8,5 Гбайт) в некоторых случаях недостаточно. Не говоря уже об одностойных DVD емкостью 4,7 Гбайт. На этом

фоне выгодно смотрятся носители HD-DVD и Blu-ray. Оба формата призваны решить проблему хранения видео высокого разрешения — максимальная емкость дисков HD-DVD и Blu-ray на данный момент составляет 30 и 50 Гбайт соответственно. Бесспорно, HD-DVD и Blu-ray-приводы дадут сто очков вперед любому современному DVD-резаку, но вот стоят они пока безумные деньги. Так что списывать со счетов DVD-приводы пока рано.

Впрочем, мы отвлеклись. Вернемся к теме: в чем плюсы использования оптических носителей для хранения информации? Главные причины, по которым на этот способ хранения данных стоит обратить внимание, отсутствие необходимости больших разовых вложений и достаточно хорошее соотношение цены и удобства. Недостатки? Для того чтобы найти дистрибутив маленькой программы или альбом любимого музыкального исполнителя в коллекции из сотни CD/DVD-дисков, потребуется много времени.

CD-хранилища

Учет дисков лучше всего поручить CD-библиотеке-органайзеру. На рынке сегодня представлен целый ряд подобных устройств, но одни непомерно дорого стоят, а другие совершенно неудобны в работе. По-настоящему интересных моделей всего две: **Dacal DC-300** и **Novatron CD-Caddy CDM-751**. Эти аппараты заполняют нишу между большими и дорогостоящими автоматическими дисковыми библиотеками-чейнджерами и элегантными пластмассовыми этажерками.

CD-Caddy CDM-751 стоит почти \$500, зато владелец такого аппарата будет мило улыбаться над потугами друзей найти в своей CD-коллекции трехсотую серию «Симпсонов» или фотографию любимого кота.

С виду эта CD-библиотека напоминает стандартный компьютерный корпус. Размеры сравнимы. Изготовлена она не из металла, а из прочного пластика. Внутри находятся отсеки для 75 дисков без коробочек. Рядом с каждым из лотков есть световой индикатор, загорающийся при отсутствии CD на месте. В верхней части башни расположена клавиатура, которая пригодится, если надо достать диск без посредничества компьютера. В поисках нужного диска, может быть, придется перебрать все 75 лотков, но в конце концов поиск увенчается успехом.

Сразу после подключения библиотеки к компьютеру и установки программного обеспечения пользователю придется заполнить базу данных —

прочитать оглавление диска, присвоить ему номер, отнести к одной из категорий (Software, Video, DVD, Game) и положить на место. Это нудно, но позволит избежать в будущем проблем с поиском нужного компакта.

Как мы уже отметили, CD-хранилище постоянно следит за наличием того или иного диска на своем месте и информирует об этом пользователя («поджигает» светодиод рядом с лотком, а также меняет цвет и шрифт записи под соответствующим номером в базе данных на компьютере). Так что если не игнорировать подсказку, ситуация с кучей скопившихся на столе болванок под слоем пыли будет исключена.



Хранилище размером с компьютер вмещает до 75 дисков и следит за тем, чтобы каждый из них был на своем месте.

ЕДИНИЦА ИЗМЕРЕНИЯ	ЗНАЧЕНИЕ
Бит:	наименьшая единица информации
Байт:	8 бит
Килобайт (Кбайт):	1024 байт
Мегабайт (Мбайт):	1024 Кбайт
Гигабайт (Гбайт):	1024 Мбайт
Терабайт (Тбайт):	1024 Гбайт
Петабайт (Пбайт):	1024 Тбайт
Эксабайт (Эбайт):	1024 Пбайт
Зетабайт (Збайт):	1024 Эбайт
Йотабайт (Йбайт):	1024 Збайт
Бронтобайт (Ббайт):	1024 Йбайт

Технические характеристики Novatron CD-Caddy CDM-751

Тип устройства: CD-библиотека

Емкость: 75 лотков

Интерфейс: USB 1.1

Среднее время доступа: 1,8 с

Управление: 11-клавишная цифровая клавиатура

Размеры: 195x280x521 мм

Цена: \$495

Для тех, в чьей коллекции больше 75 дисков, предназначена CD-библиотека Dacal DC-300. Это хранилище вмещает до 150 стандартных 12-сантиметровых компакт-дисков одновременно. От предыдущей модели DC-300 отличается заметно более доступной ценой и необычным дизайном — со стороны устройство напоминает популярные ныне гибриды сканера, ксерокса и принтера.

Для уменьшения размеров устройства разработчики решили использовать в нем механизм карусельного типа. При поступлении запроса на выдачу диска эта «карусель» автоматически подает компакт через специальную щель на передней панели.

Информация в базу данных вводится следующим образом: достаем диск из кейса, вставляем в CD-привод и ждем какое-то время, пока автоматически будут считаны названия диска и содержащихся на нем файлов, затем ставим компакт на определенное место в библиотеке и переходим к новому диску. Ничего сложного, но времени потребуется много.

Управление выбором диска осуществляется так же, как и в предыдущей модели: либо путем выбора нужного диска из базы данных, либо путем выбора позиции диска с цифровой клавиатуры на передней панели библиотеки.



CD-библиотека от Dacal стоит недорого и вмещает до 150 дисков.

Перпендикулярный мир

Размеры магнитных доменов, символизирующих нули и единицы, столь малы, что скоро приблизятся к размерам атома. Для дальнейшего их уменьшения требуется преодолеть целый ряд технических сложностей, но brave парни из **Toshiba** поставили домены не продольно, а перпендикулярно. В результате на единицу площади диска можно разместить значительно больше информации, нежели при традиционном подходе. Уже сегодня жесткие диски на 160 Гбайт выпускаются в коробочках размером с портсигар. Стоимость таких накопителей пока неоправданно высока, но вот-вот она опустится до приемлемых значений.

Важно помнить, что и в DC-300, и в CD-Caddy CDM-751 компакт-диски хранятся без CD-кейсов — придется найти для коробочек место на чердаке. Благо рисунок с кейса можно отсканировать и присвоить полученную BMP-картинку диску в базе данных.

Технические характеристики Dacal DC-300

Тип устройства: CD-библиотека

Емкость: 150 лотков для 12-см дисков

Интерфейс: USB 1.1

Среднее время доступа: 1,5 с

Управление: многопозиционный переключатель с кнопкой

Размеры: 370x390x180 мм

Цена: \$200

Описанные выше устройства не заменят CD-чейнджера, однако с их помощью можно упорядочить коллекцию из кучи CD/DVD-дисков и, как результат, организовать быстрый доступ к нужной информации.

А как же винчестер?

Закрытые CD-библиотеки — это, конечно, хорошо, но в эпоху многогигабайтных игр и телевидения высокой четкости без вместительных жестких дисков не обойтись. Кто станет забивать полки дисками, если всю необходимую информацию можно уместить в одной маленькой коробочке? С винчестерами работать удобнее. В модельном ряду ведущих производителей сегодня есть жесткие диски на любой вкус, вплоть до 1 Тбайт. При этом физические размеры даже самых вместительных накопителей таковы, что для них найдется место на любом компьютерном столе.

Среди жестких дисков **LaCie**, к примеру, представлены модели самых разных объемов. Кар-

маные винчестеры для нас по понятным причинам интереса не представляют, а вот на внешних накопителях для домашнего использования остановиться стоит.

Наибольший интерес представляет **LaCie mini Hard Drive & Hub**. Вместительность устройства размером в пять сложенных в стопочку CD-кейсов варьируется от 250 до 500 Гбайт в зависимости от модификации. При этом поддержка технологии **Stack It** позволяет объединять несколько винчестеров в массив: на один винт ставится другой такой же, потом еще и еще — до тех пор, пока не будет полностью удовлетворена потребность в дисковом пространстве... или башня не рухнет.

Какой прок от **Stack It**, количество доступных разъемов резко ограничено. Но ведь mini-винчестер поддерживает не только USB 2.0, но и FireWire. А прелесть последнего, как известно, в том, что устройства можно соединять цепочкой. Главное, чтобы материнская плата поддерживала интерфейс FireWire.

Вдобавок ко всему, **LaCie mini Hard Drive & Hub** оснащен 4 USB-портами и парой разъемов FireWire для подключения периферии. Разве не чудо?

Технические характеристики LaCie mini Companion

Тип устройства: внешний жесткий диск

Емкость: 250—500 Гбайт

Интерфейсы: USB 2.0, FireWire 400

Скорость: USB 2.0 — до 34 Мбайт/с; FireWire 400 — до 40 Мбайт/с

Скорость вращения шпинделя: 7200 оборотов в минуту

Кэш: от 8 Мбайт

Время поиска: до 11 мс

Размеры: 165x165x45 мм

Вес: 1,45 кг

Цена: от \$250

В весовой категории «до 1 Тбайт» представлены две интересные модели стоимостью порядка \$1000: **LaCie Big Disk Extreme** и **Maxtor OneTouch III Turbo**. Все по-честному: один мегабайт — один доллар. Дорого? В самый раз. Кстати, каждый из этих накопителей, по заявлению производителей, вмещает до 1 Тбайт информации. Но стоит учесть один факт: считается, что один килобайт состоит из 1000 байт, хотя на самом деле там их 1024. Таким образом, фактически емкость накопителей составляет «всего» 931 Гбайт.

Maxtor собрала накопитель **OneTouch III Turbo** в пластиковом корпусе с достаточным числом вентиляционных отверстий и небольшим вентилятором сзади. Резиновые вставки на верхней и нижней панелях корпуса не дадут винчестеру скользить на столе. На задней стенке есть кнопка, при



При необходимости можно возвести башню из mini-винчестеров LaCie. Максимальный объем ограничен только вашим бюджетом.

Не за горами

Ни один из существующих сегодня способов хранения информации не позволит сохранить данные в случае, например, всемирного потопа или ядерной катастрофы. Люди при таких катаклизмах тоже вряд ли выживут, но наши жизни — это ерунда по сравнению с теми массивами данных, которые каждый из нас так трудолюбиво накапливает. Именно поэтому ученые сегодня работают над созданием новых способов хранения информации.

Как вариант рассматривается возможность записи информации в ДНК бактерий. Такая методика, по словам разработчиков из Тихоокеанской северо-западной национальной исследовательской лаборатории, отличается высокой надежностью и, возможно, будет использоваться уже в этом десятилетии.

Суть технологии заключается в том, что данные (к примеру, формулы или тексты песен) переводятся в код из четырех «букв» — оснований ДНК. Затем формируются искусственные нити ДНК и внедряются в бактерии кишечной палочки *E. coli* или *Deinococcus radiodurans*. Этим микроорганизмам не страшны сильные перепады температуры, а также ультрафиолетовые и ионизирующие излучения, превышающие смертельный уровень для других форм жизни более чем в 1000 раз. В результате информацию, зашифрованную в бактерии, можно извлечь даже спустя миллионы лет. Сейчас бактерии с записанной в ДНК информацией хранятся отдельно, но в будущем ученые планируют провести эксперименты и в открытой среде.

помощи которой можно выключить накопитель, если он не используется.

Внутри корпуса один на другом расположены два 500 Гбайт жестких диска **DiamondMax 11** с интерфейсом Serial ATA, объединенных в RAID-массив. По умолчанию для обеспечения максимальной емкости используется конфигурация RAID 0, но при желании можно перевести OneTouch III Turbo в режим RAID 1 (содержимое одного жесткого диска дублируется на другом). Объем доступного дискового пространства в таком случае, понятное дело, сокращается вдвое. Выбор уровня RAID у OneTouch III Turbo осуществляется через специальную утилиту.

На лицевой части OneTouch III Turbo расположена кнопка, которую можно запрограммировать на запуск любого приложения или заранее заданного процесса резервирования. С помощью этой клавиши также можно запустить какой-либо скрипт или пакетный файл.

Для установки накопителя необходимо загрузить на компьютер программное обеспечение **Maxtor Storage Manager**, затем подключить OneTouch III Turbo к одному из свободных портов компьютера и подождать какое-то время. Система автоматически определит накопитель и спросит разрешения на форматирование.

Программное обеспечение из комплекта поставки позволяет задавать стратегию резервирования данных на OneTouch III Turbo, изменять опции синхронизации информации, создавать точки отката и при необходимости возвращаться к ним. Помимо всего прочего, на установочном диске есть урезанный вариант программы **Retrospect Express**, предлагающий возможность автоматического резервирования по дням/часам и записи дубликатов самых свежих файлов. Утилита позволяет резервировать весь жесткий диск, отдельную папку или файлы с заданными заранее расширениями.



Терабайтный винчестер из Франции от LaCie поддерживает все мыслимые интерфейсы и стоит без малого \$1100.

Технические характеристики Maxtor OneTouch III Turbo

Тип устройства: внешний жесткий диск
Емкость: 600 Гбайт — 1 Тбайт
Интерфейсы: USB 2.0, FireWire 400, FireWire 800
Скорость: USB 2.0 — до 33 Мбайт/с; FireWire 400 — до 43 Мбайт/с; FireWire 800 — до 91 Мбайт/с
Скорость вращения шпинделя: 7200 оборотов в минуту
Кэш: 16 Мбайт
Время поиска: 9 мс
Размеры: 136x217x65 мм
Вес: 2,6 кг
Цена: \$960

Внутри алюминиевого корпуса LaCie Big Disk Extreme на 7200 оборотах приятно жужжат два полноценных 3,5-дюймовых жестких диска **Seagate** серии **Barracuda**. Для отвода тепла от винчестеров — так же, как и в случае с накопителем Maxtor — используется один тихий вентилятор. Характеристики практически идентичны Maxtor, но программное обеспечение LaCie имеет ряд принципиальных отличий.

В утилите **LaCie Backup Software** предусмотрено только возможность выбора папок для резервирования. При этом к названию скопированных файлов и папок можно добавить приставку с датой. Скромно, не правда ли? Нелишней здесь была бы возможность копирования на внешний винчестер всей системы, да и планирование резервирования по расписанию тоже не помешало бы. Впрочем, никто не мешает нам использовать для этих целей программы от сторонних производителей.

Технические характеристики LaCie Big Disk Extreme

Тип устройства: внешний жесткий диск
Емкость: 500 Гбайт — 1 Тбайт
Интерфейсы: USB 2.0, FireWire 400, 2xFireWire 800
Скорость: USB 2.0 — до 34 Мбайт/с; FireWire 400 — до 42 Мбайт/с; FireWire 800 — до 88 Мбайт/с
Скорость вращения шпинделя: 7200 оборотов в минуту
Кэш: 16 Мбайт
Время поиска: 10 мс
Размеры: 173x270x44 мм
Вес: 2,5 кг
Цена: \$1080

Для подключения LaCie Big Disk Extreme и Maxtor OneTouch III Turbo к компьютеру можно использовать один из трех интерфейсов: FireWire 800, FireWire 400 или старый добрый USB 2.0. Скорость передачи данных держится на приличном уровне — несжатое видео можно записывать на лету безо всяких проблем. При этом каждый из винчестеров может выступать в роли посредника между цифровой видеокамерой и компьютером без поддержки FireWire. Оба жестких диска оставляют приятное впечатление.

Можно ли считать оправданным использование терабайтных внешних накопителей в домашних условиях? Вполне, такие жесткие диски позволят своему владельцу с уверенностью шагнуть в эпоху видео и звука высокого разрешения, при этом стоимость накопителей не является совсем уж заоблачной.

Какой из двух рассмотренных нами сегодня терабайтных винчестеров выбрать — решать вам. Мы бы отдали предпочтение Maxtor OneTouch III Turbo, потому что при прочих равных он стоит чуть дешевле и отличается более богатым набором аппаратных и программных возможностей.

Заключение

Большинство способов хранения информации мы описали — приоритеты расставляйте сами с учетом степени удобства каждого из способов и количества средств. Только учтите — покупка винчестера на 1 Тбайт не избавит вас от необходимости выкладывать деньги за более вместительный накопитель через два-три года. Не за горами тот день, когда в каждом магазине можно будет купить HD-фильмы по 25—50 Гбайт каждый.

Совсем скоро в России начнутся продажи приводов для чтения и записи Blu-ray и HD-DVD. И если в первое время такие устройства будут пользоваться спросом только среди энтузиастов, то с течением времени они станут массовыми продуктами — как только появится достаточный спрос на HD-картинку и звук, на рынке появятся приводы нового поколения по приемлемой цене.

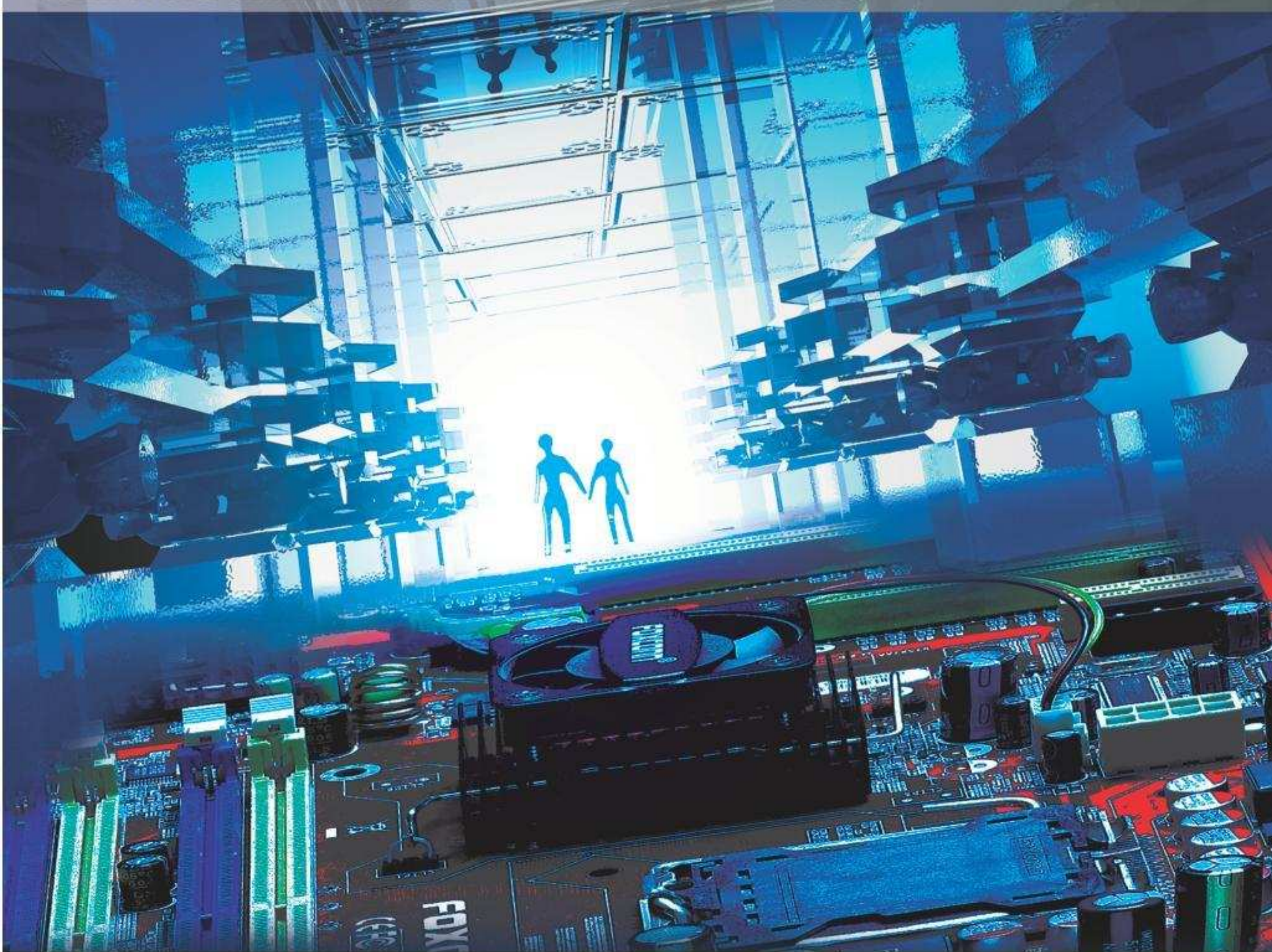


В этом кубике от Maxtor установлена пара 500 Гбайт винчестеров DiamondMax 11 с интерфейсом Serial ATA.

FOXCONN®
The Art of More

СМОТРИ В БЛИЖАЙШЕМ ПК!

Игры кинематографического качества!
Получи свой билет в мир цифровых развлечений с
новыми системными платами Foxconn P965 и 975X7AB!



Технология FOXONE™

Системы разгона и контроля состояния системы из Windows и BIOS, автоматически регулирует напряжение на компонентах системы и ускоряет или замедляет быстродействие Вашего компьютера в зависимости от нагрузки. Для профессионалов предусмотрен "ручной" режим разгона с богатыми возможностями по тонкой настройке системы.



P9657AA-8EKRS2H

Also Support
INTEL® Core™2 Extreme processor



- o FOXONE - расширенные возможности разгона
- o Dual DDR2 800 + Gigabit LAN
- o 7.1ch HDA Audio
- o Наилучшие возможности для оверклокеров



Цифровое Управление Питанием

Система Цифрового Управления Питанием Foxconn обеспечивает наивысшую совместимость и управляемость. При замене традиционной аналоговой схемы питания на цифровую от Foxconn, значительно сокращается тепловыделение и увеличивается стабильность питания, что является неоспоримым фактором при разгоне системы. Система с Цифровым Питанием, так же значительно выигрывает от высвобождения пространства вокруг процессорного сокета, что облегчает установку и демонтаж процессора без риска повредить компоненты системной платы.



975X7AB-8EKRS2H

- o FOXONE - расширенные возможности разгона
- o Dual DDR2 800 + Dual Gigabit LAN
- o 7.1ch HDA Audio + 2 x PCIe x16 (с поддержкой CrossFire)
- o Последняя суперигровая плата, разработанная специально для энтузиастов

Also Support
INTEL® Core™2 Extreme processor



КЛИМАТ-КОНТРОЛЬ ДЛЯ ПРОЦЕССОРА

Тестирование кулеров для Socket 775

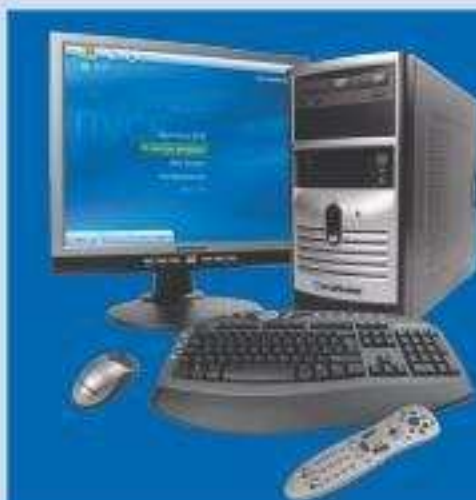
Николай Арсеньев

Если в какой-нибудь африканской стране круглый год жарко и на солнце можно даже жарить яичницу, то в России все иначе. У нас лишь летом можно насладиться солнцем и позагорать на пляже, да и то не всегда. Для пользователей же компьютеров этот сезон знаменуется тем, что пора подумать об эффективном охлаждении своего железного друга. Впрочем, об этом никогда нельзя забывать, ведь чем лучше продумана система охлаждения, тем стабильнее и дольше проработает оборудование, кроме того, можно будет задуматься о серьезном разгоне и выжать максимум из процессора, видеокарты, памяти и системной платы.

Сегодня мы поговорим о кулерах для процессора. Современный кулер состоит как минимум из двух основных частей — радиатора и вентилятора. Многие производители часто применяют еще и тепловые трубки (при грамотном применении они очень эффективны). Принцип их действия прост — в герметичной трубке находится жидкость, которая легко испаряется. В месте нагрева она доходит до кипения, после чего конденсируется в виде пара на холодном конце трубки. При этом ее внутренняя поверхность имеет капилляры, это позволяет обеспечить отвод тепла, даже если трубка находится в горизонтальном положении.

В бюджетных продуктах обычно используют алюминий — из него делают собственно радиатор, сердцевину и даже трубки. В более дорогих моделях применяют медь — она лучше проводит тепло. При этом производители часто экспериментируют сразу с обоими металлами. Например, радиатор делают из алюминия, сердцевину и трубки из меди. Кстати, важно, чтобы сердцевина (участок, который непосредственно касается процессора) была хорошо отполирована. Это нужно для идеального контакта с поверхностью процессора. Повсеместное использование меди — еще не залог успеха, куда важнее эффективность конструкции кулера в целом.

На этот раз мы будем тестировать кулеры на платформе Intel, а именно — Socket 775. За основу был взят компьютер Kraftway Idea KR71 MC на базе системной платы GIGABYTE GA-8N-SLI Pro с процессором Pentium D 840. В принципе, выбор именно этого процессора не случаен, у него ведь действительно горячий нрав. Само тестирование происходило на открытом тестовом стенде.



ТЕСТОВЫЙ СТЕНД
KRAFTWAY IDEA KR71 MC

Процессор	Intel Pentium D 840 (Socket 775, 3,2 ГГц, 800 МГц, 2x1 Мбайт)
Кулер	Стандартный
Системная плата	GIGABYTE GA-8N-SLI Pro (Socket 775, NVIDIA nForce4 SLI IE)
Оперативная память	Corsair Twin2X 1024A-5400UL (3.2.2.8) 2x512 Мбайт
Видеокарта	Albatron GeForce 6600 LEQ
Жесткий диск	Western Digital WD1200JS 120 Гбайт (Serial ATA, 8 Мбайт)
Оптический привод	NEC ND-3540A (IDE)
Блок питания	Sunbeam NUUO (500 Вт)
Драйвера для системных плат	NVIDIA nForce 7.15
Драйвера для видеокарты	NVIDIA ForceWare 84.21
Операционная система	Windows XP Pro SP2, DirectX 9.0c

Foxconn NBT-CMI7754B-C

Первым на тестовый полигон заступил кулер Foxconn NBT-CMI7754B-C. На небольшой синей коробке заявлено, что данная модель предназначена для процессоров серии Celeron D и Pentium с частотами от 2,8 до 4,0 ГГц (хотя на сайте указано, что его можно

ставить на камни со скоростью до 3,8 ГГц), скорость вентилятора — 2500 об/мин. После открытия коробки перед нашим взором предстал слегка модернизированный боксовый кулер Intel, небольшая инструкция по установке и термопаста.

Рассказывать про эту модель долго не будем, ибо все это мы уже проходили не раз. Сердцевина у кулера медная, ребристый радиатор полностью алюминиевый. 90-мм вентилятор имеет несколько иную форму, чем



Дизайн Foxconn NBT-CMI7754B-C полностью повторяет очертания боксового кулера от Intel. Отличие кроется в вентиляторе.



Кулер от Foxconn устанавливается до безобразия просто.

боксный от Intel. Он полностью огорожен, работает безусловно тише стандартного, но шум ощутим. От него идет 4-контактный кабель питания, а это значит, что если ваша системная плата обладает соответствующим разъемом, то скорость вентилятора будет регулироваться в зависимости от температуры процессора. Также интересно отметить, что несмотря на заявленные 2500 об/мин, вентилятор раскрутился до 2600 об/мин.

Главное преимущество NBT-CMI7754B-C заключается в простоте установки. Ставим кулер на процессор и закрепляем четырьмя зажимами. Вот и все, при этом со 100% уверенностью можно сказать, что данная модель совместима с любой системной платой под Socket 775. В работе Foxconn был лучше классической модели от Intel, а учитывая низкую стоимость NBT-CMI7754B-C, он выглядит явно предпочтительней.

GlacialTech Igloo 5700 MC



На максимальных оборотах GlacialTech Igloo 5700 MC эффективен, но шумит очень сильно.

GlacialTech Igloo 5700 MC — герой совсем из другой оперы. С предыдущим кулером его роднит только то, что он тоже кулер и точно так же предназначен исключительно под Socket 775. Комплект поставки расширен: кроме самого кулера и крепежной пластины есть 3-дюймовая панель, с помощью которой можно регулировать обороты вентилятора.

Igloo 5700 MC полностью алюминиевый, его вес составляет 570 г. Сердцевина отполирована средне, у дешевого Foxconn и то лучше. Изначально на нее нанесена термопаста. Консистенция очень плотная, так что использовать ее можно лишь один раз. В любом случае мы применяли одну пасту для всех — **HC-125**.

К сердцевине закреплен небольшой, но широкий радиатор с ребрами и три длинных медных трубки, на которые нанизаны пластины. Именно они и составляют основную часть радиатора. Все это дело закрыто в кожух с отверстиями под два вентилятора — их можно ставить по обе стороны (один на вдув, другой на выдув). Правда, в комплекте поставки предусмотрен только один.

Стандартный 92-мм вентилятор на максимальных оборотах (2900 об/мин вместо заявленных 3100 об/мин) воет очень сильно. К счастью, есть возможность изменять скорость с помощью регулятора. Его чувствительность на высоте: повернешь чуть влево, обороты незамедлительно падают — и наоборот. Уровень шума доходит до приемлемого при скорости порядка 2100 об/мин.

Крепление получилось удачным, хотя без ложки дегтя не обошлось. Крепежная пластина, устанавливаемая на обратную сторону системной платы, оснащена специальной прокладкой, чтобы не повредить саму материнку. По центру находится клейкая зона, обеспечивающая максимальное прилегание. На самом же кулере есть четыре винта с пружинами. Закрутить два из них не составит труда, а вот чтобы проделать эту операцию с остальными, придется отвинтить вентилятор. Иначе никак. К плюсам стоит отнести то, что радиатор никоим образом не задевает элементы питания платы, правда, поставить вентилятор на радиатор северного моста нам уже не удалось.

Конструкция Igloo 5700 MC хороша тем, что вы можете его на-
править куда угодно, но разработчики рекомендуют ставить кулер

ПРОТЯНИ РУКУ УДОБСТВУ

Когда-то в древности Великий Учитель решил испытать своих учеников, предложив им выбрать для себя меч. Один из них выбрал легкий меч, надеясь сохранить силы в долгом походе. Другой выбрал длинный меч, надеясь поразить им больше противников с безопасного расстояния. Но самым мудрым оказался третий ученик, который выбрал для себя самый удобный меч, ставший продолжением его руки. Удобство — вот разумный выбор!

oklick 780L
Multimedia Keyboard

oklick 323 M
Optical Mouse

www.oklick.ru

©товар сертифицирован

OKCLICK

стандартным образом, то есть вентилятор «смотрит» на лицевую панель, забирая свежий воздух, а радиатор на заднюю. Оно и понятно, так издавна идет поток внутри корпуса. На максимальных оборотах кулер оказался очень эффективным, он немногим уступил более дорогим моделям. Но шума от него... Снизив скорость до минимума, мы получили тихий кулер, но температура процессора подскочила до 67 градусов под нагрузкой.

Scythe Katana Cu



Конструкция Scythe Katana Cu поражает своей компактностью и эффективностью.



Процесс установки Scythe Katana Cu может вызвать множество вопросов. Все они решаемы.

Следующий кулер — **Scythe Katana Cu** — относится к классу универсальных. Он совместим со всеми разъемами процессоров Intel и AMD, включая древние Socket 370 и Socket 462. Кулер оказался очень компактным, его вентилятор крутится со скоростью от 1200 до 2500 об/мин. В нашем случае нижняя грань составила 1400 об/мин. Для регулировки оборотов предусмотрена специальная планка, увы, ее можно установить только на заднюю панель, к тому же она намертво прикреплена к проводам. Регулятор имеет малую чувствительность — убавляя обороты, можно смело прокрутить ручку до половины, лишь потом скорость начнет падать. Возможно, это проблема конкретного экземпляра.

Тип конструкции у Katana Cu башенный. Для того чтобы он охлаждал не только процессор, но и близлежащие компоненты (MOSFET), инженеры Scythe использовали весьма простое и изящное решение — слегка наклонили всю конструкцию, словно Пизанскую башню. Две тепловые трубки закреплены на основании, на первых же

S&M 1.7.6 (160)			
Название кулера	Об/мин	в покое	100% нагрузка
Foxconn NBT-CMI7754B-C	2600 (заявлено 2500)	39	66
GlacialTech Igloo 5700 MC	1400	39	67
GlacialTech Igloo 5700 MC	2900 (заявлено 3100)	37	60
Intel Box Cooler	2600	41	69
Scythe Katana Cu	1400 (заявлено 1200)	40	65
Scythe Katana Cu	2500	38	60
Scythe Ninja Plus	1200	38	62
ThermalTake Big Typhoon	1200	39	64
Titan Vanessa S-Type	1200	40	70
Titan Vanessa S-Type	2200 (заявлено 2400)	38	62
Zalman CNPS9500 AT	2600	36	57

нанизаны пластины радиатора. Все это великолепие выполнено из меди. Сердцевина отполирована идеально — словно зеркало. Довершает картину вентилятор, на максимальных оборотах его шум ощутим, но как только снижаешь их до 1900 об/мин, шум падает до приемлемого уровня. Плюс конструкции кулера в том, что его можно установить в любую сторону.

Главная проблема Katana Cu — сложность установки. И все из-за наклонной конструкции. Процесс установки выглядит следующим образом: с обратной стороны ставим панель с клейкой прослойкой, с другой — скобы для Socket 478/775. Для самого кулера предусмотрены два типа рамок — одна сплошная, другая состоит из двух частей. Первая может не подойти к той или иной системной плате и упереться в элементы питания. В этом случае придется воспользоваться альтернативным вариантом, но есть подозрения, что и это может не всегда спасти. Так вот, кулер вместе с панелью устанавливаем на процессор, по двум сторонам находятся скобы. Чтобы закрепить систему, нужно воспользоваться еще двумя скобами с отверстием посередине. Вот здесь и начинаются сложности. Закрутить винты сложно, если до одного можно еще добраться с помощью отвертки, то до другого никак не получится. Тут пригодится ключ, который поставляется вместе с кулером.

После этих мучений мы могли немного расслабиться и оценить работу Katana Cu. Учитывая компактность конструкции, он оказался очень эффективным, даже при минимальных оборотах кулер отлично справился со своей задачей. При всем при этом стоимость Scythe Katana Cu довольно скромная, что делает эту модель отличным выбором.

Scythe Ninja Plus



Scythe Ninja Plus — настоящий великан среди кулеров.



Вентилятор Scythe Ninja Plus может упереться в память, но решить проблему очень просто — переставить его выше.

Scythe — настоящий мамонт кулеростроения. **Ninja Plus** к этому моменту уже успел завоевать большую популярность благодаря своей эффективности и низкому уровню шума, но мы не могли его пропустить.

Scythe Ninja Plus поставляется в большой упаковке. Радиатор и вентилятор уложены отдельно. Конструкция у Scythe Ninja Plus башенная, пластины алюминиевого радиатора пронизаны 12 тепловыми трубками из меди, расположенных по четырем сторонам. Все они сходятся в основании, которое сделано из отполированной меди, над ним закреплен алюминиевый радиатор. Таким образом, производители постарались максимально увеличить площадь рассеивания тепла — и им это удалось. 120-мм вентилятор можно установить на любую из четырех сторон, для этого предусмотрены углубления в пластинах радиатора.

Набор креплений Scythe Ninja Plus позволяет устанавливать его не только на платы под Socket 478/775, но и Socket 754/939 от AMD. Установка Ninja Plus не в пример проще Katana Cu, хотя принцип схож — ставим скобы и заднюю панель на законные места, прикручиваем их, а вот после этого просто берем кулер и защелкиваем. В комплекте поставки предусмотрено все необходимое, включая термопасту и ключ (правда, для установки на Socket 775 он не понадобится).

В некоторых случаях при установке можно столкнуться с проблемой — вентилятор в некоторых случаях может заблокировать доступ к разъемам памяти. Решить проблему не составит труда, его ведь можно установить повыше.

Scythe Ninja Plus практически бесшумен — вентилятор работает всего на 1200 об/мин. Единственное «но»: кулер дороговат, хотя эффективности ему не занимать.

ThermalTake Big Typhoon



ThermalTake Big Typhoon тихий и в меру эффективный, но у него есть и куда более успешные конкуренты.

ThermalTake — компания с именем и славной историей, которая ныне не ограничивается производством кулеров для процессоров. Сегодня речь пойдет про **ThermalTake Big Typhoon**. Он поставляется в прозрачной пластиковой упаковке, в которой есть крепления под Socket 478/775 и Socket 754/939/940, немного термопасты и пара инструкций.



Установка Big Typhoon может вывести из равновесия даже зачатого буддиста.

Big Typhoon впечатляет своими размерами — он просто гигантский! В компактных корпусах массивный радиатор просто упрется в блок питания. Основание кулера отполировано весьма средне, в нем есть желобки, в которые установлены тепловые трубки — по три с каждой стороны.

Такой подход позволяет им находиться максимально близко к процессору. Выше расположен алюминиевый радиатор с большим количеством пластин. Над этой конструкцией находится тихий 120-мм вентилятор, закрытый защитной решеткой. Он крутится с постоянной скоростью 1300 об/мин, в работе практически бесшумен. В принципе, конструкция смотрится спорной, ведь получается, что вентилятор отправляет горячий воздух обратно к процессору. Эта концепция не внушает доверия, тем не менее Big Typhoon очень эффективен.

Установка кулера станет весьма нетривиальной задачей. На заднюю часть уже традиционно устанавливаем панель, в отверстия винты. С другой стороны фиксируем их, после чего ставим кулер и крепежную планку на процессор. И вот здесь начинаются проблемы — винты просто нечем закрутить. Пришлось воспользоваться ключом из комплекта поставки кулера Scythe. Учитывая ограниченность пространства, закручивать их было сущей мукой. Тут еще стандартный крепеж не подошел, так как задевал некоторые элементы платы. К счастью, предусмотрена более компактная сборная конструкция, которую мы и использовали.

ThermalTake Big Typhoon неплохо справляется со своей задачей, но, учитывая цену и сложность установки, нельзя сказать, что он относится к фаворитам.



Совершенный звук в совершенной форме

Элегантная акустическая система JB-381 создана, чтобы стать частью Вашего стиля.

Высокое качество звучания позволяет в полной мере наслаждаться красотой любимых мелодий.

Выходная мощность:

60 Ватт

Диапазон воспроизводимых частот:

30 Гц – 20 кГц

Соотношение сигнал/шум:

85 дБ

Звуковое давление:

89 дБ

JB-381 – победитель соревнований «ММ-звук» по качеству звучания.

www.jetbalance.ru

MERLION-Citilink
+7(495)744.0333

MERLION-Denikin
+7(495)787.4999

MERLION-Elsie
+7(495)777.9779

MERLION-Lizard
+7(495)780.3266



JB Jetbalance

Titan Vanessa S-Type



Vanessa S-Type оставил на удивление хорошие впечатления. У Titan получилась весьма сбалансированная модель.

Кулер **Vanessa S-Type** поставляется в большой коробке, комплект поставки радует богатством и разнообразием. И это мы получили от компании **Titan**, которая больше ориентируется на бюджетную продукцию!

Titan Vanessa S-Type может себя считать истинным универсалом, ведь он совместим с Socket 478/775 и Socket 462/754/939/940. Для этого предусмотрены всевозможные рамки и крепежи, кроме этого, есть тубик с термопастой, инструкция и панель управления для изменения скорости вентилятора. Изначально она предназначена для установки в 3-дюймовый отсек на передней панели, но, заменив пластину, ее можно разместить и на задней панели. Радует, что она съемная.

Тип конструкции кулера башенный, все составные части сделаны из алюминия. Основание хорошо отполировано, что гарантирует тесный контакт с процессором. Стройный ряд пластин радиатора пронизывают три тепловые трубки. Вентилятор устанавливается просто — с помощью специальных спиц. Но при этом трубки по отношению к нему выстроены в ряд. Таким образом, холодный воздух едва добирается до третьего ряда.

К слову о вентиляторе — с помощью регулятора его обороты можно варьировать от 1200 до 2200 об/мин (максимальная заявленная скорость — 2400 об/мин). На максимальных оборотах грохот получается значительный, оптимально выставить скорость 1700-1800 об/мин. Увы, регулятор не самый чувствительный, от положения High до Medium он четко снижает обороты, но потом идет провал — скорость практически не меняется.

После **ThermalTake Big Typhoon** и **Scythe Katana Cu** процесс установки показался элементарным до жути. Но она и вправду очень простая. Рамку с уже закрепленными штырями устанавливаем на заднюю часть системной платы, на основание кулера ставим крепление и просто фиксируем конструкцию с помощью специальных винтов. В итоге мы обошлись без отверток и ключей.

При минимальных оборотах эффективность кулера невысока — всему виной не самая продуманная конструкция (о чем мы и говорили). Но как только мы выкрутили

обороты до максимума, **Titan Vanessa S-Type** показал себя во всей красе, не уступая многим более дорогим конкурентам. Правда, уровень шума вас вряд ли устроит.

Zalman CNPS9500 AT



Новаторский дизайн Zalman CNPS9500 AT не помешал ему показать лучшие результаты.

На закуску остался **Zalman CNPS9500 AT**. Этот производитель нас разбаловал, так что теперь мы всегда от него ждем исключительно убийные и эффективные кулеры. Оправдать такое доверие ой как непросто, учитывая высокую конкуренцию на рынке, ведь производителей подобной продукции пруд пруди и каждый норовит выпустить что-нибудь эдакое, невиданное.

В большинстве случаев **Zalman** выпускает универсальные кулеры, на этот раз перед нами **CNPS9500 AT**, созданный под Socket 775, хотя существует и универсальная версия. Дизайн у **CNPS9500 AT** необычный, за основу взяты три 8-образные тепловые трубки. В нижней части они закреплены к медной сердцевине с желобками, верхнюю часть покрывают медные же пластины. На каждой из них традиционно выгравировано название компании. В центре установлен вентилятор, его скорость составляет 2650 об/мин (не столь громкий, как мы ожидали). В принципе, обороты можно регулировать и через BIOS, но это не самый удобный вариант...

Тем, кто имел дело, например, с моделью **CNPS7700**, процесс установки покажется до боли знакомым — сначала помещаем рамку на обратную сторону платы (с некоторыми моделями материнок могут возникнуть проблемы), с обратной стороны остается установить другую рамку и зафиксировать все винтами. После чего мы водрузили кулер на законное место, расположили фиксирующую планку посередине и закрутили ее винтами. Вот и все дела.

Zalman CNPS9500 AT показал высокую эффективность охлаждения, как при простое, так и под максимальной нагрузкой. Он обошел всех, правда, стоит учитывать, что цена кулера самая высокая, при этом в комплекте поставки нет даже простенькой контрольной панели для регулировки оборотов вентилятора.

Тестирование и заключение

Для тестирования мы использовали материнскую плату **GIGABYTE GA-8N-SLI Pro** и процессор **Pentium D 840**. Замеры температуры производились с помощью про-

грамм **S&M 1.7.6** и **Motherboard Monitor**. Сама **S&M** позволяет гибко настраивать нагрузку процессора и отслеживать основные параметры, вторая утилита нужна была непосредственно для мониторинга температуры.

Для нас было важно измерить температуру в простое и под максимальной нагрузкой. В жизни постоянной 100-процентной нагрузки на процессор практически не бывает, но наша задача заключалась в том, чтобы оценить максимальный потенциал кулеров.

Наименьшую эффективность, как мы и ожидали, показал **Intel Box Cooler**; модель от **Foxconn** во много копирует дизайн эталонного кулера, но благодаря небольшим изменениям показала лучшие результаты.

Весьма удачно выступили недорогие **GlacialTech Igloo 5700 MC** и **Titan Vanessa S-Type**. Установка обеих моделей очень проста, на максимальных оборотах вперед вырывается **GlacialTech**, но при этом шум несравнимо сильнее — еще бы, ведь скорость вентилятора составила 2900 об/мин. Но наши симпатии все же завоевал **Scythe Katana Cu**, несмотря на сложный процесс установки. Он дешевле и при этом ни в чем не уступает своим одноклассникам. Еще один плюс заключается в конструкции — кулер стоит под наклоном, таким образом, он охлаждает не только процессор, но и прилегающие элементы системной платы.

Дальше у нас идут тяжеловесы — **Scythe Ninja Plus**, **ThermalTake Big Typhoon** и **Zalman CNPS9500 AT**. Тут все относительно просто — явным аутсайдером оказался **Big Typhoon**. К минусам стоит отнести сложность установки и не самую высокую эффективность. Несмотря на свой возраст, **Scythe Ninja Plus** все так же хорош, как там говорят — старый конь борозды не испортит. К тому же он очень тихий, а вентилятор можно устанавливать с любой стороны. Лучшие результаты показал кулер от **Zalman**. Дизайн **CNPS9500 AT** выглядит новаторски, но это не помешало ему охладить двухъядерный процессор до 57 градусов под 100% нагрузкой. Но и придраться есть к чему — многих может отпугнуть высокая цена кулера и отсутствие регулятора оборотов.

Подводя итоги, остается только порадоваться за то, что на рынке кулеров настоящее раздолье, есть простые модели и супердорогие с ярким дизайном, высокой эффективностью охлаждения — выбирайте по вкусу и своим потребностям!

Благодарим следующие компании за предоставленное оборудование:

3Logic (www.3logic.ru) — **ThermalTake Big Typhoon**;

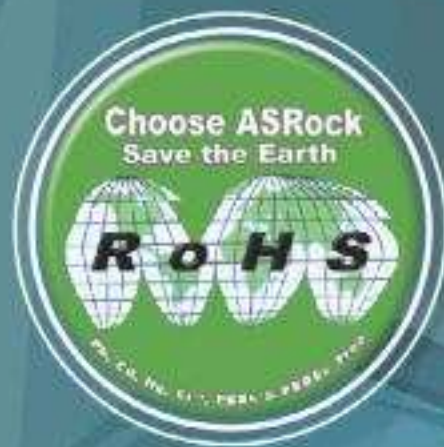
Disti Group (www.distigrp.ru) — **Scythe Katana Cu**, **Scythe Ninja Plus**;

Foxconn (www.foxconn.ru) — **Foxconn NBT-CMI7754B-C**;

«Бюрократ» (www.buro.ru) — **GlacialTech Igloo 5700 MC**;

«Инлайн» (www.inline-online.ru) — **Titan Vanessa S-Type**;

«Невада» (www.nevada.ru) — **Zalman CNPS9500 AT**.



ConRoeXFire-eSATA2

LGA 775 для двухъядерных процессоров Intel® Core™ 2 Duo / Pentium® XE / Pentium® D / Pentium® 4 / Celeron® D, поддержка процессоров Conroe, Presler, Cedar Mill
Набор микросхем Intel® 945P + ICH7R

- Поддержка процессоров с шиной FSB 1066/800/533 МГц, процессоров EM64T и технологии Hyper-Threading
- Поддержка двухканальной памяти DDRII 667/533 x 4 DIMM, с максимальным объемом 4 и 4 Гб соответственно
- Поддержка ATI CrossFire™
- Разъем PCI Express x16
- Дополнительное гнездо AGI Express позволяет установить вторую VGA-карту PCI Express x16 или другие интерфейсные карты PCI Express x4, x2, x1
- Гнездо PCI Express x1
- Поддержка Gigabit LAN 10/100/1000 Мбит/с
- 2 x колодки IEEE1394
- 4 разъема Serial ATAII 3,0 Гбит/с, поддержка функций RAID (RAID 0, RAID 1, RAID 10, RAID 5 и Intel® Matrix Storage), NCQ, AHCI и горячего подключения, а также 1 порт ATA100 IDE
- 2 разъема eSerial ATAII 3,0 Гбит/с (разделяются с 2 портами SATAII), поддержка функции горячего подключения
- Колодка HDMI_SPDIF обеспечивает подачу выходного аудиосигнала на VGA-карту HDMI, что позволяет подключать к системе цифровые телевизоры, проекторы или жидкокристаллические панели HDMI
- 7.1-канальный звук High Definition Audio
- Оборудование готово для Windows Vista™ Premium Logo

Supports ATI CrossFire™
AGI Express slot
PCI Express slot



ASRock Эксперт в Windows Vista™

ALiveSATA2-GLAN

Гнездо Socket AM2 для процессоров AMD Athlon™ 64FX / 64X2 / 64 и Sempron
Набор микросхем VIA® K8T890 CF

- Поддержка процессоров с шиной FSB 1000 МГц (2,0 млрд передач/с), технологии Hyper-Transport
- AMD Live!™ Ready
- Поддержка двухканальной памяти DDRII 800/667/533, 4 гнезда DIMM, максимальный объем до 8 Гб
- Разъемы PCI Express x16, 2 x PCI Express x1
- Поддержка Gigabit LAN 10/100/1000 Мбит/с
- 2 порта Serial ATAII 3,0 Гбит/с, поддержка функций RAID 0, RAID 1, JBOD, и горячего подключения, а также 2 порта ATA 133 IDE
- Колодка HDMI_SPDIF обеспечивает подачу выходного аудиосигнала на VGA-карту HDMI, что позволяет подключать к системе цифровые телевизоры, проекторы или жидкокристаллические панели HDMI
- 7.1-канальный звук High Definition Audio
- Поддержка Windows XP Media Center Edition
- Оборудование готово для Windows Vista™ Premium Logo



ConRoe945PL-GLAN

LGA 775 для двухъядерных процессоров Intel® Core™ 2 Duo / Pentium® XE / Pentium® D / Pentium® 4 / Celeron® D, поддержка процессоров Conroe, Presler, Cedar Mill
Набор микросхем Intel® 945PL

- Поддержка процессоров с шиной FSB 800/533 МГц, процессоров EM64T и технологии Hyper-Threading
- Поддержка двухканальной памяти DDRII 533, 2 гнезда DIMM
- Разъемы PCI Express x16, 2x PCI Express x1
- Поддержка Gigabit LAN 10/100/1000 Мбит/с
- 4 x разъема Serial ATAII 3,0 Гбит/с
- Колодка HDMI_SPDIF обеспечивает подачу выходного аудиосигнала на VGA-карту HDMI, что позволяет подключать к системе цифровые телевизоры, проекторы или жидкокристаллические панели HDMI
- Высококачественная многоканальная (7.1) звуковая система Vista™
- Оборудование готово для Windows Vista™ Premium Logo



ALiveNF4G-DVI

Гнездо Socket AM2 для процессоров AMD Athlon™ 64FX / 64X2 / 64 и Sempron
Набор микросхем NVIDIA® GeForce 6100
Набор микросхем NVIDIA® nForce 410 MCP

- Поддержка технологии AMD LIVE!™ Ready
- Поддержка частоты шины FSB до 1000 МГц (2,0 млрд передач/с), технологий Hyper-Transport и AMD Cool 'n' Quiet
- Поддержка двухканальной памяти DDRII 800/667/533, 4 гнезда DIMM, с максимальным объемом до 8 Гб
- Два выхода VGA: поддержка портов DVI-D и D-Sub с независимыми контроллерами дисплея
- Поддержка технологии NVIDIA® PureVideo™, обеспечивающей чрезвычайно плавное воспроизведение видео и превосходное качество изображения
- Разъем PCI Express x16
- 2 порта Serial ATAII 3,0 Гбит/с, поддержка функций RAID 0, RAID 1, JBOD, и горячего подключения
- Колодка HDMI_SPDIF обеспечивает подачу выходного аудиосигнала на VGA-карту HDMI, что позволяет подключать к системе цифровые телевизоры, проекторы или жидкокристаллические панели HDMI
- Высококачественная многоканальная (7.1) звуковая система Vista™
- Поддержка Windows XP Media Center Edition
- Оборудование готово для Windows Vista™ Premium Logo



ConRoe945G-DVI

LGA 775 для двухъядерных процессоров Intel® Core™ 2 Duo / Pentium® XE / Pentium® D / Pentium® 4 / Celeron® D, поддержка процессоров Conroe Presler, Cedar Mill
Набор микросхем Intel® 945G

- Поддержка процессоров с шиной FSB 1066/800/533 МГц, процессоров EM64T и технологии Hyper-Threading
- Поддержка двухканальной памяти DDRII 667/533, 4 гнезда DIMM, максимальный объем до 4 Гб
- Графический контроллер Intel® Graphics Media Accelerator 950, Pixel Shader 2.0, DirectX 9.0 и Макс. объем разделяемой памяти 192 Мб
- Разъемы PCI Express x16, Гнездо PCI Express x1
- Поддержка Gigabit LAN 10/100/1000 Мбит/с
- Два выхода VGA: поддержка портов DVI-D и D-Sub с независимыми контроллерами дисплея при использовании карты DVI Graphics-SI
- 4 x разъема Serial ATAII 3,0 Гбит/с
- Высококачественная многоканальная (7.1) звуковая система Vista™
- Оборудование готово для Windows Vista™ Premium Logo



Москва
Тел. (095) 234-9939
Санкт-Петербург
Тел. (812) 718-6222
http://www.elko.ru



Москва
Тел. (095) 995-2575
Санкт-Петербург
Тел. (812) 324-2860
http://www.ocs.ru



Москва
Тел./факс (095) 974-3333
http://www.nix.ru



Москва
Тел. (095) 775-7566
Санкт-Петербург
Тел. (812) 336-3777
http://www.ultracompu.ru



www.asrock.com

* Характеристики продукта могут изменяться без предварительного уведомления. * Названия марок и продуктов являются товарными знаками соответствующих компаний. * Не гарантируется поддержка любых конфигураций продукта, отличающихся от перечисленной спецификации.



ДВЕ ПО ЦЕНЕ ОДНОЙ

Тестирование NVIDIA GeForce 7950 GX2 от MSI и не только

Николай Арсеньев

Компьютерная индустрия все больше и больше походит на сумасшедший дом. Вместо того чтобы совершенствовать идею, изобретать что-то новое, все как один идут путем наименьшего сопротивления, предлагая нам поставить в компьютер не одну видеокарту, а две, не один обычный процессор, а сразу два двухядерных... А ведь начиналось все безобидно — ну, появились двухядерные процессоры, и хорошо. Со временем от них даже толк появился, а тут еще ATI и NVIDIA со своими CrossFire и SLI. Прибавку к производительности они дают, но с переменным успехом и только там, где драйвера способны распознать игру и корректно включить использование двух видеокарт. NVIDIA пошла дальше и уже вовсю продвигает Quad-SLI (использование связки из двух GeForce 7950 GX2 — по сути, это уже четыре видеокарты в одном корпусе). ATI даже не думает отставать — канадцы предлагают не менее амбициозную и сомнительную возможность установить сразу три видеокарты в корпус: две будут обсчитывать графику, а третья физику. Так и хочется спросить: сколько же это будет продолжаться?

К счастью, далеко не все идут подобным путем. Intel вот удалось создать процессор нового поколения, который стал быстрее, мощнее, да еще и энергии потребляет меньше. AMD тоже неплохо смотрится на фоне графических собратьев по разуму, хотя ее поведение начинает вызывать беспокойство. Все началось после объявления игровой платформы 4x4. Теперь в AMD уверены, что каждый геймер просто обязан купить двухпроцессорную систему для игр. Ну да ладно, вернемся к теме разговора.

3DMARK05 1.20	
Palit Radeon X1900 XT	9845
GIGABYTE GV-NX79X512DB-RH	9640
MSI NX7950GX2-T2D1GE (ForceWare 91.31)	10338
MSI NX7950GX2-T2D1GE (ForceWare 91.37)	10360
3DMARK06 1.10	
Palit Radeon X1900 XT	5593
GIGABYTE GV-NX79X512DB-RH	6016
MSI NX7950GX2-T2D1GE (ForceWare 91.31)	7338
MSI NX7950GX2-T2D1GE (ForceWare 91.37)	7178

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Процессор	Intel Pentium D 840 (Socket 775, 3,2 ГГц, 800 МГц, 2x1 Мбайт)
Системная плата	GIGABYTE GA-G1975X (Intel 975X)
Память	Corsair Twin2X CM2X512-8000UL
	Kingston KHX7200D2K2-1G
Жесткий диск	Seagate Barracuda 7200.9 ST3160812AS 160 Гбайт (Serial ATA II, 8 Мбайт)
Оптический привод	NEC ND-3540A (IDE)
Блок питания	Sunbeam NUUO (500 Вт)
Драйвера для видеокарт	ATI Catalyst 6.6
	NVIDIA ForceWare 91.31, ForceWare 91.37
Операционная система	Windows XP Pro SP2, DirectX 9.1c

NVIDIA продолжает идти экстенсивным путем, выпустив видеокарту GeForce 7950 GX2. Именно о ней мы сегодня и поговорим, а чтобы было веселее, возьмем за компанию старых знакомых в лице GeForce 7900 GTX и Radeon X1900 XT.

Palit Radeon X1900 XT

С недавних пор Palit начала выпускать видеокарты на графических чипах от ATI. Сначала это были простенькие модели вроде Radeon X1300 Pro и Radeon X1600 Pro, теперь они добрались и до hi-end-чипов. Сегодня речь пойдет о Radeon X1900 XT. Сама плата ничего уникального из себя не представляет — все тот же эталонный дизайн от ATI и массивный шумный кулер. Свое соло венти-

лятор отыгрывает во время загрузки компьютера; как только драйвера заработали, его скорость мгновенно падает.

Хотя плата сама по себе обычная, но все же у нее есть одна мелкая особенность — новый рисунок девушки Руби на кулере. Не ахти какая фишка, но все же. Что до частот, то они стандартные, заводского разгона, который так любят делать в Palit, на этот раз нет. Ядро работает на положенных 625 МГц, память — на 1450 МГц. Все преимущества вроде аппаратно-программного комплекса AVIVO, конечно же, остались при ней. Впрочем, недостатки здесь же — вся серия Radeon X1000 не поддерживает технологию вершинного текстурирования, которая нет, да встречается в играх (например, в



Palit Radeon X1900 XT поддерживает все современные технологии, умеет одновременно работать со сглаживанием и HDR-эффектами.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ВИДЕОКАРТ

Модель	Palit Radeon X1900 XT	GIGABYTE GV-NX79X512DB-RH	MSI NX7950GX2-T2D1GE
Графический чип	ATI Radeon X1900 XT (R580)	NVIDIA GeForce 7900 GTX (G71)	NVIDIA GeForce 7950 GX2 (G71)
Пиксельные конвейеры	48	24	48
Вершинные конвейеры	8	8	16
Частота чипа	625 МГц	700 МГц	500 МГц
Частота памяти	1450 ГГц	1600 МГц	1200 МГц
Шины памяти	256 бит	256 бит	256 бит
Версия DirectX	9.0c (SM 3.0)	9.0c (SM 3.0)	9.0c (SM 3.0)
Версия OpenGL	2.0	2.0	2.0
Память	512 Мбайт	512 Мбайт	1024 Мбайт
Интерфейс	PCIe x16	PCIe x16	PCIe x16

«Перл-Харборе», The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe, Pitfall: Lost Expedition и Powerdrome).

Кстати, если вас привлекает идея построения CrossFire-системы в будущем, то эта плата будет предпочтительней, нежели более дорогая XTX-версия с чуть большими частотами памяти и ядра. Причина банальна — любая Radeon X1900 CrossFire Edition работает на тех же частотах, что и Radeon X1900 XT, и ни мегагерцем выше.

Все строго, и никаких отклонений от эталонных требований, производителю осталось проявить свою фантазию только в комплекте поставки. А он, надо признаться, весьма неплох: диск с драйверами, проигрыватель PowerDVD 6.0, игра TOCA Race Driver 3, набор кабелей на любой вкус. Инструкция по установке драйверов, нужно ли говорить, что она нам не пригодилась? На дне коробки мы нашли маленький листок бумаги, где рассказывается о требованиях к блоку питания — для карты серии Radeon X1900 необходим БП мощностью не менее 450 Вт, если же речь идет о CrossFire, то не обойтись без 550 Вт. Это чистая правда, как-то раз для работы подобной системы нам не хватило каких-то 50 Вт. Очень было обидно!

Цена Palit Radeon X1900 XT обычна для всех Radeon X1900 XT — разброс цен от \$460 до \$500. На самом деле очень хотелось дождаться перспективной Radeon X1950 XTX, которая использует быструю GDDR4-память и новый, более эффективный и тихий, кулер, но... продолжаем ждать.

GIGABYTE GV-NX79X512DB-RH

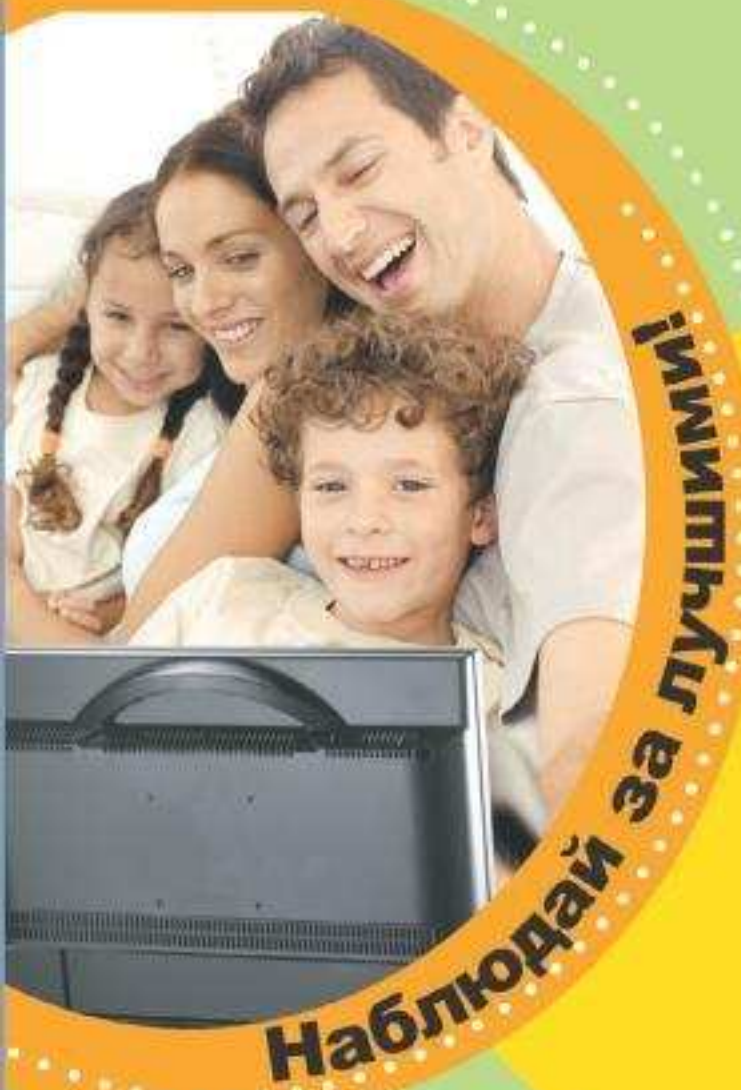
Следующий «новый старый» знакомый — GIGABYTE GV-NX79X512DB-RH на основе шустрого GeForce 7900 GTX. Цена видеокарты выше, нежели у конкурента, и стартует где-то от \$550. Но у GeForce 7900 GTX есть ряд несомненных преимуществ перед детищем ATI: нет проблем с вершинным текстурированием, графический чип греется мало, система охлаждения такая же большая (даже соседний разъем загромождает), но зато практически бесшумна.

До последнего времени это была самая мощная видеокарта от NVIDIA за всю ее историю. Она лишь немногим отличается от GeForce 7800 GTX 512 — обновили ядро до G71, заодно перейдя на более тонкий техпроцесс (0,9 нм), частоты ядра и памяти стали еще выше. К слову, они заметно выше значений той же Radeon X1900 XT. Помнится, NVIDIA очень долго не могла наладить стабильные поставки GeForce 7900 GTX, проблемой была как раз облачная скорость ядра и памяти. Теперь все устаканилось и стабилизировалось, видеокарты продаются повсюду, но встал другой насущ-



GIGABYTE GV-NX79X512DB-RH радуется скоростью в играх, при этом чип греется не сильно, а кулер ну очень тихий.

Новое поколение ТВ-тюнеров от AVerMedia



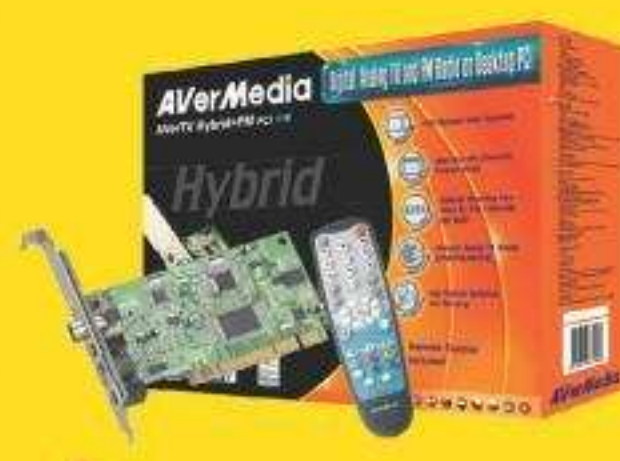
AVerTV Hybrid+FM Volar

- Аналоговое ТВ, цифровое ТВ и FM-радио
- Уместится на вашей ладони!
- Наличие композитного (RCA) видеовхода
- Стереозвук



AVerTV MCE 116 Plus

- Передовая технология аппаратной MPEG компрессии
- Регулировка цвета для каждого канала
- Совместим с Windows XP MCE
- ПО разработано специально для России — AVerTV 6.1



AVerTV Hybrid+FM PCI

- Аналоговое ТВ, цифровое ТВ и FM-радио
- Функции многооконного PIP/POP просмотра
- 32/64-разрядная совместимость
- ПО разработано специально для России — AVerTV 6.1

FAR CRY 1.33 (REGULATOR)								
	Максимальное качество				AF x16, AA x4			
Разрешение	1024x768	1280x1024	1600x1200	2048x1536	1024x768	1280x1024	1600x1200	2048x1536
Palit Radeon X1900 XT	99,0	97,1	80,3	79,1	93,4	85,3	76,4	56,9
GIGABYTE GV-NX79X512DB-RH	101,1	99,5	98,1	85,0	97,8	87,1	71,9	51,6
MSI NX7950GX2-T2D1GE (ForceWare 91.31)	96,4	95,7	96,3	93,9	96,9	93,4	87,5	70,9
MSI NX7950GX2-T2D1GE (ForceWare 91.37)	87,3	87,4	87,8	87,3	88,0	87,0	82,7	69,3
PREY DEMO (GURU3D DEMO)								
	Максимальное качество				AF x16, AA x4			
Разрешение	1024x768	1280x1024	1600x1200	2048x1536	1024x768	1280x1024	1600x1200	2048x1536
Palit Radeon X1900 XT	111,4	96,4	77,4	51,6	93,1	67,9	52,6	36,0
GIGABYTE GV-NX79X512DB-RH	128,1	108,0	84,4	56,4	111,0	79,7	59,5	38,8
MSI NX7950GX2-T2D1GE (ForceWare 91.31)	109,9	86,3	65,0	43,3	88,3	61,6	45,9	29,8
MSI NX7950GX2-T2D1GE (ForceWare 91.37)	136,3	132,0	112,7	82,3	135,7	110,0	87,2	57,7
SERIOUS SAM 2 2.068.00 (SHIELD GENERATOR28)								
	Максимальное качество				AF x16, AA x4			
Разрешение	1024x768	1280x1024	1600x1200	2048x1536	1024x768	1280x1024	1600x1200	2048x1536
Palit Radeon X1900 XT	91,4	91,4	90,4	72,5	90,8	92,3	60,6	40,8
GIGABYTE GV-NX79X512DB-RH	92,3	93,3	88,8	67,2	92,9	87,8	67,1	46,2
MSI NX7950GX2-T2D1GE (ForceWare 91.31)	88,5	88,9	88,6	79,9	89,5	87,9	81,0	64,2
MSI NX7950GX2-T2D1GE (ForceWare 91.37)	88,7	88,8	88,4	80,3	89,7	86,9	81,4	61,8

F.E.A.R. 1.04												
	Максимальное качество				AF x16, AA x4				AF x16, Soft Shadows			
Разрешение	1024x768	1280x960	1600x1200	2048x1536	1024x768	1280x960	1600x1200	2048x1536	1024x768	1280x960	1600x1200	2048x1536
Palit Radeon X1900 XT	102	84	70	50	82	65	49	33	75	56	38	23
GIGABYTE GV-NX79X512DB-RH	100	92	76	53	84	68	48	31	80	63	46	30
MSI NX7950GX2-T2D1GE (ForceWare 91.31)	93	90	84	71	88	81	67	42	80	75	62	44
MSI NX7950GX2-T2D1GE (ForceWare 91.37)	96	92	86	72	87	81	67	44	81	75	62	44

ный вопрос — где найти лишние деньги на столь дорогую железу?

GeForce 7900 GTX по своей архитектуре гораздо проще того же Radeon X1900 XT, но благодаря отличной оптимизации, обкатанности технологии и высоким частотам, чип от NVIDIA без проблем конкурирует со своим более тяжеловесным соперником. Вот вам живой пример: количество транзисторов в G71 равно 278 млн, у R580 их 384 млн. Но это всего лишь цифры, как раз из-за них у ATI проб-

лемы с высоким тепловыделением и энергопотреблением. Пожалуй, единственное слабое место NVIDIA в том, что ее платы одновременно не поддерживают сглаживание и HDR-эффекты, которые так незаметно появились в современных играх (*The Elder Scrolls 4: Oblivion*, *Half-Life 2: Lost Coast* и др.).

Комплект поставки у GIGABYTE классический — сюрпризы нас здесь не ждали. Все те же кабели, переходники, диски и диск *Serious Sam 2* в нагрузку.

MSI NX7950GX2-T2D1GE

Приглашенная звезда этого теста — **MSI NX7950GX2-T2D1GE**, или просто GeForce 7950 GX2, если хотите. Язык не поворачивается назвать это обычной видеокартой, ведь перед нами настоящий мутант, в котором соединились сразу две карты класса GeForce 7900 GTX! Было бы наивно надеяться, что каждая из них будет работать на тех же высоких частотах, что и раньше. И, правда, частоты были снижены: ядро работает на частоте 500 МГц, память — 1200 МГц. Тем не менее греется карта все равно ощутимо — до 86 градусов. С другой стороны, обычная Radeon X1900 XT без особых проблем раскошегаривалась до 90 градусов, так что NVIDIA не удалось установить антирекорд. В любом случае, столь высоких температур мы ожидали: такой «бутерброд» просто обязан сильно греться. Но интересно другое: NX7950GX2-T2D1GE занимает не больше места, чем другие участники тестирования. Все дело в исхудавшей системе охлаждения. К счастью, это не означает, что скромные на вид вентиляторы будут выть на всю комнату. Кулер на каждой из карт занимает меньше половины места на текстолите, при этом он закрывает и графический чип и память. Все это добро ему еще надо эффективно охлаждать...

Обе платы объединены мостом на материнской плате, но лишь одна из них обладает разъемом PCI-E x16, вторая буквально «по-



MSI NX7950GX2-T2D1GE — сладкая парочка GeForce 7900 GTX.

висла» в воздухе. Конструкция замысловата, но никаких проблем с установкой не было, драйвера тоже без лишних вопросов подцепили это чудо инженерной мысли. Для работы карты, как всегда, требуется дополнительное питание, под это дело предусмотрен один стандартный разъем (мы ожидали увидеть два).

В остальном перед нами все та же GeForce 7900 GTX без каких-либо архитектурных изменений. Если кому-то это интересно, две платы GeForce 7950 GX2 можно объединить в Quad-SLI, но для этого понадобится мощный блок питания (от 700 Вт) и системная плата, в названии которой фигурирует аббревиатура SLI. Но даже это не ничего гарантирует — NVIDIA до сих пор занимается доводкой драйверов.

Стоит MSI NX7950GX2-T2D1GE примерно \$650, что немногим больше, чем GeForce 7900 GTX. Но вопрос открыт: а стоит ли она своих денег, и так ли она хороша?

Быстрее! Выше! Сильнее!

Основой тестового стенда стали системная плата GIGABYTE GA-G1975X и не самый быстрый двухъядерный процессор Pentium D 840 (3,2 ГГц). Мы в курсе, что процессор мог стать узким горлышком в нашем тестировании, и чтобы избежать этой проблемы, мы увеличили скорость системной шины с 800 МГц до 920 МГц. В итоге частота процессора выросла до внушительных 3,68 ГГц. Объем оперативной памяти — 2 гигабайта: две планки от Corsair и еще две от Kingston, каждая по 512 Мбайт (работали на частоте 766 МГц).

Сегодня и только сегодня вы увидите выступления видеокарт в следующих дисциплинах: 3DMark05, 3DMark06, Far Cry, F.E.A.R., Prey и Serious Sam 2. Разрешения самые разные — от юниорского 1024x768 до олимпийского 2048x1536. Сразу оговоримся, что для MSI NX7950GX2-T2D1GE мы использовали две версии драйверов ForceWare, — 91.31 и бета-версию 91.37. О причинах чуть позже.

Оба 3DMark рапортуют о безоговорочной победе GeForce 7950 GX2. Этого мы, признаться честно, ожидали. В Far Cry (игра не то чтобы новая, но популярная и, несмотря на почтенный возраст, очень красивая) новичок не смог конкурировать с GeForce 7900 GTX в обычных условиях, лишь при максимальном разрешении GX2 чуть-чуть вырвалась вперед. Как только мы включили анизотропную фильтрацию (AF) и сглаживание (AA), расклад изменился — мощь двух графических ядер дала о себе знать, но не столь убедительно это выглядело. Интересно отметить, что ForceWare 91.31 обеспечили более высокие результаты, но уже в Prey картина нас слегка шокировала. GX2 показала слабые результаты, проиграв всем и вся! Именно после этого конфуза мы решили скачать и установить ForceWare 91.37. Все встало на свои места — GX2 обошел соперников по всем пунктам. В остальных играх — Serious Sam 2 и F.E.A.R. — подобных скачков не было.

Случай с Prey показателен и объясняется очень просто — драйвера версии 91.31 не знали о существовании Prey как таковой, ну не было предусмотрено профиля под нее. Да, такова особенность этой карты и SLI на пару с CrossFire, в частности. При таком раскладе пользователям остается уповать только на скорость и умения программистов, пишущих драйвера.

Карта GeForce 7950 GX2 показала отличную скорость в играх, особенно в Prey. Настораживают только драйвера. Если отбросить этот спорный момент, то видеокарту без преувеличений можно назвать самой-самой во всех смыслах этого слова. Однако хочется призвать ATI и NVIDIA взяться за голову и начать изобретать что-то действительно новое, а не устраивать акции в духе «две по цене одной»...

Благодарим следующие компании за предоставление оборудования:

2L (www.2l-pr.ru) — Palit Radeon X1900 XT;
Corsair (www.corsairmemory.com) — Corsair Twin2X CM2X512-8000UL;
GIGABYTE (www.gigabyte.ru) — GIGABYTE GA-G1975X;
GIGABYTE GV-NX79X512DB-RH;
Kingston (www.kingston.ru) — Kingston KHX7200D2K2-1G;
MSI (www.microstar.ru) — MSI NX7950GX2-T2D1GE;
Sunbeam (www.sunbeamtech.com) — NUVO 500 Bt.

INSPIRE™



ВЫСОКИЕ

СРЕДНИЕ

...САМЫЕ ЛУЧШИЕ

2 всегда лучше, чем 1

С новыми колонками Creative Inspire T ваш персональный компьютер обретет неслыханную ранее глубину и четкость звучания. Уникальные двухполосные колонки со встроенным высокочастотным динамиком воспроизводят качественный звук с отличным балансом "высоких" и "средних" — все гениальное просто! Посмотреть весь модельный ряд акустических систем Creative различных форматов, от 2.1 до 7.1 можно по адресу: <http://ru.europe.creative.com>



Creative Labs Sp. z o.o.,
Poland, 02-708 Warsaw, ul. Bzowa 21, e-mail: info@creative.pl
Служба технической поддержки:
тел.: +353 1 8066967; e-mail: support@europe.creative.com
Дистрибьютеры:
Алион, тел.: +7 095 727 1818 • Белый Ветер, тел.: +7 095 730 3030
Ситилинк, тел.: +7 095 744 0333 • Евклид, тел.: +7 812 102 4300
ELKO, тел.: +7 095 234 2845 • ЭПСТ, тел.: +7 095 728 4060
ЛИЗАРД, тел.: +7 095 780 3266
RSI, тел.: +7 095 907 1101

Get
CREATIVE



ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВИНКИ

Иван Нечесов

Trust Wireless Optical Deskset DS-3300X

В чем-то правы производители, не утруждающие себя изобретением кардинально нового дизайна, все лучшее уже давно придумано. Перед нами классический беспроводной набор из низкопрофильной клавиатуры и оптической мыши — **Wireless Optical Deskset DS-3300X** от компании **Trust**.

Связь с компьютером набор держит при помощи ресивера с интерфейсом USB (можно использовать переходник USB-to-PS/2). Обмен данными происходит на частоте 27 МГц. Никаких ручных настроек для выбора канала связи не предусмотрено, а значит, размещение неподалеку двух беспроводных наборов может быть чревато помехами. Помещать ресивер в совсем далекое и труднодоступное место компьютерного стола не стоит — на нем в «нерабочее» время размещается мышь для подзарядки аккумуляторов.

У клавиатуры есть 16 дополнительных кнопок для запуска стандартных приложений **Windows**, регулировки громкости, уп-

равления медиаплеером, а также быстрого доступа к сети и электронной почте. Черные клавиши с белой маркировкой имеют относительно малый ход. Многим пользователям должны понравиться удобная подставка и запас пространства рядом с основными курсорными кнопками.

Мышь рассчитана исключительно на правшей. Каждую из пяти кнопок можно запрограммировать, точность позиционирования — не предел мечтаний, но сойдет.

Trust DS-3300X покоряет приятным дизайном и функциональностью, при этом цена умеренная.

Технические характеристики: Количество кнопок: ● Клавиатура: 104 основных, 16 дополнительных + кнопка-скролла ● Мышь: 5 кнопок + скролл ● Разрешение оптического сенсора мыши: 800 точек на дюйм ● Несущая частота: 27 МГц ● Радиус действия: 2 м ● Источник питания: ● Клавиатура: 2 батарейки типа AA ● Мышь: 2 никель-металлогидридных AA-аккумулятора ● Размеры: ● Клавиатура: 27x481x172 мм ● Мышь: 41x129x67 мм ● Интерфейс: USB + PS/2

Что?	беспроводной набор «клавиатура + мышь»
Почему?	яркий дизайн, добротное исполнение
Сколько?	\$40
Где?	www.pkgroup.ru



AVE D100

AVE D100 — пара активных колонок производства компании, снискавшей славу производителя красивой акустики для неискушенных меломанов. Именно так. Акустика AVE почти всегда сногшибательно выглядит, но звучит в лучшем случае на троечку. Сможет ли D100 предложить что-нибудь новое?

Дизайн трехполосников с акустическим оформлением фазоинверторного типа выдержан в строгих линиях, темная отделка с лакированными вставками смотрится интересно. Материал корпуса — MDF. В лицевой части каждой из колонок размещены 140-мм низкочастотный динамик и 25-мм «пищалка», а сбоку — внушительный 203-мм басовик с открытой мембраной.

Звучит акустика аккуратно, но без блеска. Тональный баланс ровный, мощность 100 Вт, в частотной характеристике колонок отчетливо прослушивается усиленный бас, но явно не хватает детальности и проработки высоких частот.

В комплект поставки колонок входят кабели для подключения к компьютеру, DVD-плееру и телевизору. Штатный пульт ДУ напичкан большим количеством кнопок, с его помощью можно включать и выключать систему, регулировать громкость, уровни высоких и низких частот. В завершение стоит, наверное, отметить наличие двух входов для микрофонов — любителям караоке они, быть может, и пригодятся.

Технические характеристики: Тип колонок: активные ● Материал корпуса: дерево ● Выходная мощность: 100 Вт RMS ● Отношение сигнал/шум: 86 дБ ● Диапазон воспроизводимых частот: 60—20000 Гц ● Динамики: 25-мм низкочастотный динамик, 140-мм среднечастотник и 203-мм басовик ● Магнитное экранирование: есть ● Размеры: 200x490x300

Что?	акустическая система 2.0
Почему?	дизайн колонок пленяет, но не более того
Сколько?	\$120
Где?	www.computerplaza.ru

ZIS Pilot UPS e500



ZIS Pilot UPS e500, как и любой современный ИБП, способен не только переходить на питание от батарей при сбоях в сети, но и корректировать значение напряжения, а также выступать в роли фильтра высокочастотных и импульсных помех. Другими словами, Pilot UPS e500 оберегает компьютер и периферию от се-

рьезных скачков напряжения в сети и дает возможность правильно завершить работу системы при внезапном отключении электричества.

Дизайн своеобразен, но функционален.

Кнопка включения чуть утоплена, что предотвратит случайное нажатие. ИБП поддерживает пиковую нагрузку около 1450 Вт, имеет шесть розеток и защищенный телефонный порт. Для удобства световые и звуковые сигналы оповещают о состоянии и режиме работы ИБП.

Если подключить к Pilot UPS e500 мощный

компьютер с монитором, время автономной работы после отключения электричества составит 3—5 минут. Но лучше взять за правило — как только вырубился свет, быстренько выходить из игры и завершать работу компьютера, надолго не хватит.

Технические характеристики: Розетки: 6 штук
 ● Мощность нагрузки: 2200 ВА (около 1450 Вт)
 ● КПД: 95% ● Время переключения на батарею: 4 мс
 ● Время работы от батареи: 3—5 минут (системный блок + ЖК-монитор) ● Время перезарядки: 6—8 часов
 ● Максимальная поглощаемая энергия: 350 Дж ● Выходное напряжение: 210—230 В ● Размеры: 132x420x110 мм ● Вес: 5,4 кг

Что?	источник бесперебойного питания
Почему?	сажает компьютер на «правильную диету»
Сколько?	\$110
Где?	www.pcshop.ru

BenQ FP93G

19-дюймовый ЖК-монитор известной марки менее чем за \$300... Заманчиво. **BenQ FP93G** лишен встроенных динамиков и USB-портов, зато матрица хороша: время отклика — 6 мс, контрастность — 700:1, яркость — 300 кд/м². С текстом FP93G справляется на отлично, в динамичных играх и кино нет характерных для дешевых мониторов признаков «мазни», но густоты красок не хватает, цвета не идеальны.

Дизайн нам понравился: тонюсенький ободок темного цвета по периметру и ничего лишнего. Подставка позволяет наклонять дисплей вперед-назад, но регулировать высоту экрана нельзя.

Органы управления сосредоточены в нижней части лицевой панели монитора. Меню двухуровневое, интуитивно понятное, включает все стандартные настройки. Среди доступных языков пользовательского интерфейса есть русский.

На заднюю стенку FP93G вынесены входы D-Sub и DVI. Наличие двух интерфейсов позволяет подключать к одному монитору сразу два системных блока; с помощью одной кнопки можно быстро переключаться между источниками видеосигнала. При использовании интерфейса D-Sub система **iKey** автоматически настраивает частоту обновления экрана, горизонтальную и вертикальную позиции, а также цветовую температуру в соответствии с входным сигналом.

Технические характеристики: Диагональ: 19 дюймов ● Разрешение: 1280x1024 точек ● Время отклика: 6 мс ● Яркость: 300 кд/м² ● Контрастность: 700:1 ● Шаг пикселя: 0,294 мм ● Углы обзора: 160/160 градусов (по вертикали/горизонтали) ● Интерфейсы: D-Sub, DVI ● Энергопотребление: 40 Вт в рабочем режиме ● Размеры: 404x410x168 мм ● Вес: 5 кг

Что?	ЖК-монитор
Почему?	большой экран, приятный дизайн, удобная регулировка по вертикали
Сколько?	\$280
Где?	www.benq.ru



Hiper HPU-4B580



Hiper HPU-4B580

поставляется в оригинальном ящике с ручкой и защелкивающейся крышкой. Под ней находится «полочка» с кармашками для кабелей и прочей мелочевки, а прямо под ней —

580-ваттный блок питания. HPU-4B580 выполнен в алюминиевом корпусе с прозрачными стенками. За охлаждение отвечают тихоходные 80-мм и 120-мм вентиляторы с синей подсветкой; контроль за скоростью их вращения осуществляет электроника. Уровень шума остается вполне приемлемым даже на максимальных оборотах.

Одна из главных изюминок 580-ваттника — отстегивающиеся кабели.

Блок питания создан по модульному принципу, несъемным остается только шлейф питания материнской платы. При соединении кабели фиксируются на резьбе, что обеспечивает надежность крепления и достаточно легкую установку.

О классе блока питания говорит и поддержка нескольких степеней защиты по входному и выходному напряжению, также есть защита от короткого замыкания.

Технические характеристики:

● Модель: ATX12V V2.0
 ● Мощность: 550 Вт
 ● Пиковая нагрузка: 630 Вт
 ● КПД: 88,9%
 ● Частота: 47—63 Гц
 ● Входной ток: 6 А
 ● Входное напряжение: 195—240 В
 ● Максимальная нагрузка на каждую шину в отдельности: +3.3 В — 30 А; +5 В — 36 А; +12 В1 — 20 А; +12 В2 — 18 А; -12 В — 0,8 А; +5 В SB — 2,5 А
 ● Разъемы: один ATX 20/24-pin 12 В, один 4-pin 12 В, один 6-pin 12 В, четыре HDD
 ● Время включения: 100—500 мс
 ● Время выключения: 2 мс
 ● Охлаждение: 2 вентилятора (80-мм и 120-мм)
 ● Скорость вращения кулеров: 1250—2400 RPM (80-мм), 700—1500 RPM (120-мм)
 ● Длина шнура: 1,8 м
 ● Размеры: 150x158x86 мм
 ● Вес: 2,45 кг

Что?	блок питания
Почему?	дорого, но очень качественно
Сколько?	\$100
Где?	www.computek.ru



Панель без регуляторов скорости вращения вентиляторов и температурных датчиков за \$66... «И кому это надо?» — спросите вы. Прокрутку от лампового усилителя **Cooler Master Musketeer 3** и правда мало: современные аудиокарты и так обеспечивают чистый звук, но «мушкетер» берет внешностью: панелька от именитой компании призвана стать единственным аналоговым прибором в компьютере!

Установка займет не больше 10 минут. Вставляем Musketeer 3 в 5,25-дюймовый отсек рядом с DVD-приводом, запитываем его от блока питания, выводим PCI-заглушку на заднюю панель системного блока, коротким шнурком соединяем линейный выход звуковой карты с входом заглушки, а ее выход подаем на акустику. Готово. Единственный ползунок

Cooler Master Musketeer 3

на передней панели усилителя предназначен для регулировки громкости. Стрелочка с янтарной подсветкой символизирует уровень громкости, а аналоговый индикатор отображает звуковое давление (минимальное значение шкалы составляет -20 дБ, максимальное +3 дБ).

Маркетологи Cooler Master утверждают, что Musketeer 3 порадует владельца аудиофильским стерео. Так ли это на самом деле? Спросите у владельцев Hi-Fi-акустики — например, наши **JetBalance JB-361** при подключении через усилитель лучше играть не стали, с тем же успехом можно слушать музыку через наушники.

Что в итоге? Cooler Master Musketeer 3 — симпатичное, но неоправданно дорогое устройство. Что называется, на любителя.

Технические характеристики: Отношение сигнал/шум: 80 дБ • Сопротивление: 600 Ом • Усиление: от -20 до +3 дБ • Искажения: менее 0,3% • Размеры: 76x149x43 мм • Вес: 220 г

Что?	ламповый усилитель
Почему?	согреет душу меломана ламповым звуком
Сколько?	\$66
Где?	www.dostavka.ru

Biostar TForce 550

Почти все материнские платы с процессорным разъемом Socket AM2 стоят дорого. **Biostar TForce 550** относится к бюджетному классу плат. Средствами чипсета **nForce 550** реализованы поддержка оперативной памяти DDR2-800, есть гигабитный сетевой адаптер и один разъем PCI Express x16. Встроенный звук представлен восьмиканальным аудиокодеком **Realtek ALC861**. Вентилятор на системном чипе достаточно эффективен и при этом шумит несильно.

TForce 550 оснащена кнопками включения питания и перезагрузки (пригодятся при работе на открытом стенде и экспериментах с разгоном), а также четыре светодиодными индикаторами. Первые два сигнализируют о подаче питания на плату и память, два других сообщают коды ошибок в случае проблем при загрузке компьютера. Полный список возможных неполадок представлен в руководстве пользователя.

Поставляемое в комплекте программное обеспечение позволяет вести мониторинг системы, обновлять BIOS прямо из **Windows**, а также осуществлять разгон процессора, памяти, шин PCI и PCIe. При помощи **T-Utility Fan Control** можно переключаться между автоматической и ручной регулировкой скорости вращения двух вентиляторов.



Что?	материнская плата под новые процессоры AMD
Почему?	позволяет вкусить прелести Socket AM2 при минимальных затратах
Сколько?	\$110
Где?	pro.sunrise.ru

Технические характеристики: Поддерживаемые процессоры: AMD Sempron, Athlon 64, Athlon 64 X2, Athlon 64 FX под Socket AM2 • Чипсет: NVIDIA nForce 550 • Системная шина: HT до 2000 млн операций/с • Оперативная память: 4 слота DDR2 800/667 (до 4 Гбайт) • Сетевой адаптер: 1 Гбит/с • Аудиокодек: Realtek ALC861 (7.1) • Слоты расширения: 1 PCIe x16, 1 PCIe x1, 4 PCI • Задняя панель: 2 PS/2, COM, 10 USB, аудиоразъемы, LAN • Дисковый массив: 2 IDE, 4 SATA • Форм-фактор: ATX (219x304 мм)

Spire Pininfarina SP-ATX-PALU



Компания **Spire** объединила усилия со всемирно известным дизайнерским ателье **Pininfarina** и выпустила нечто совершенно потрясающее на вид. **Spire Pininfarina SP-ATX-PALU** — компьютерный корпус со сглаженными краями, экранированием от излучения, неплохими возможностями расширения и завидной продуваемостью.

Железо плотное, все углы обработаны на совесть. При сборке компьютера в таком корпусе практически не обо что зацепиться. Итальянские короли дизайна незаметно втиснули в корпус три тихоходных вентилятора; их шум пользователь едва ли услышит, если не откроет корпус, — такова шумоизоляция. Боковые стенки компьютерного «ящика» откидываются вверх, как у спорткаров.

На передней панели SP-ATX-PALU находятся кнопки выключения питания и сброса, пара ярких светодиодов, аудиоразъемы, два порта USB

2.0 и один FireWire. Без помощи отвертки можно добраться к трем 5,25- и двум 3,5-дюймовым отсекам; внутри корпуса есть еще четыре отсека под 3,5-дюймовые устройства.

Итальянец поставляется без блока питания, что, в общем-то, совсем не удивительно. Цена и без того высока.

Технические характеристики: Форм-фактор: micro-ATX/ATX • Система охлаждения: 120-мм вентиляторы на боковой и передней стенках, 80-мм кулер на правой панели (плюс еще одно посадочное место для 80-мм на левой стенке) • Материал корпуса: алюминий, сталь • Возможности расширения: четыре 5,25-дюймовых отсека (3 внешних, 1 внутренний), 6 мест под устройства формата 3,5 дюйма (2 внешних, 4 внутренних) • Слоты расширения: 7 штук • Блок питания: нет • Размеры: 495x200x450 мм • Вес: 13,5 кг

Что?	компьютерный корпус
Почему?	дизайн от Pininfarina — и этим все сказано
Сколько?	\$170
Где?	www.spire-coolers.ru

**Погрузись в мир
великолепной графики!**


PALIT®


7900GT Sonic 512MB GDDR3

Overclocking Edition

Шина: PCI-E

Память: 512MB/256бит GDDR3

Поддержка Dual-link DVI и TV-Out



7600GT 256MB GDDR3

Шина: PCI-E

Память: 256MB/128бит GDDR3

Поддержка Dual-link DVI и TV-Out



Дистрибуторы :



ЦИФРОВАЯ ЖИЗНЬ

Иван Нечесов

Plantronics Pulsar 590

Стоимость самых распространенных стереогарнитур не превышает \$50, а Plantronics Pulsar 590 стоит без малого две сотни. Не дорого ли? Нет, в самый раз, особенно если учесть, что комплект поставки включает футляр для наушников и аксессуаров, компактную док-станцию, запасную насадку-колбу для микрофона, а также трансивер для прослушивания музыки с источников, не оснащенных Bluetooth-модулем.

Дизайн весьма неплох. Гарнитура выполнена из качественного пластика черного и серебристого цвета, большинство черных деталей — матовые, большинство серебристых деталей — полуматовые. На голове наушники сидят хорошо, ничто не мешает и не вызывает неудобства; чашечки вращаются в двух плоскостях, оголовье регулируется. В сложенном виде Pulsar 590 занимает немного места, но в карман не поместится.

Микрофон спрятан внутри правой чашечки. Звук к нему подводится через телескопическую стеклянную трубку с пылевым фильтром. Правый наушник снабжен кнопками для регулировки громкости, управления музыкой и отключения микрофона. Здесь же расположен кольцевой индикатор, который мигает во время работы.

Как мы уже сказали, в комплект поставки Pulsar 590 входит приемопередатчик, который можно подключить к музыкальному центру, карманному компьютеру или MP3-плееру через 3,5-мм аудиоразъем. Чтобы получить комбинацию музыкальных наушников и телефонной гарнитуры, достаточно воткнуть Bluetooth-адаптер в 3,5-мм гнездо и настроить гарнитуру на мобильный телефон. Если поступит вызов, песня прекратится и гарнитура автоматически переключится на телефон. После завершения разговора музыка возобновится.

Звучит Pulsar 590 уверенно и приятно, но высоких частот маловато. Шумов и искажений нет. Гарнитура может работать через аудиокабель: в этом режиме ей питание не нужно.

Время автономной работы при прослушивании музыки на громкости до 90% зашкаливает за 10 часов. В режиме ожидания Pulsar 590 может работать пять дней. На зарядку гарнитуры уходит около двух часов. Зарядных устройств, кстати, тоже два: сетевое и USB.

Технические характеристики
Тип наушников: полуоткрытые
Динамики: 28 мм, неодимовые
Частотный диапазон: 20—20000 Гц
Полное сопротивление: 32 Ом
Регулировка громкости: 8 уровней
Искажения: менее 5%
Интерфейс: Bluetooth 2.0
Профили: Hands-free, headset, A2DP (передача стереосигнала)
Радиус действия: 10 м (в идеальных условиях)
Источник питания: ионно-литиевый аккумулятор
Время автономной работы: 10/12/120 часов (музыка/разговор/ожидание)
Время зарядки: ок. 2 ч (от сети переменного тока)
Вес: 98 г

Nintendo DS Lite

Для тех, кто на протяжении последнего года находился в состоянии летаргического сна, поясним: Nintendo DS Lite — усовершенствованная версия карманной игровой консоли Nintendo DS. Изменений по сравнению со старой версией — море, но все они в большинстве своем косметические, а значит, новая консоль должна быть, по крайней мере, не хуже предшественницы.

Приставка стала значительно более компактной, корпус отныне имеет глянцевое покрытие (царапины и отпечатки пальцев на нем заметней). Две половинки консоли образуют прямоугольник правильной формы безо всяких излишеств. Стилус «переехал» на правый бок корпуса приставки и стал чуть толще и длиннее.

Внутри DS Lite живут два процессора, долгоиграющий аккумулятор и модуль Wi-Fi (можно играть с другими владельцами консоли). Как и прежде, приставка имеет два экрана: верхний обычный, нижний — сенсорный. Подсветка дисплеев почти в два раза ярче по сравнению с обычной Nintendo DS.

Есть входы для стереонаушников и микрофона. Программная начинка DS Lite позволяет обмениваться сообщениями по локальной сети из 16 консолей; есть часы, будильник и возможность калибровки сенсорного дисплея.

Консоль обратно совместима — она работает как с картриджами для DS, так и для Game Boy Advance. Органы управления остались прежними: четырехпозиционный джойстик и привычные X/Y/A/B-кнопки.

Технические характеристики
Доступные цвета: черный, белый
Процессоры: ARM9 (67 МГц) и ARM7 (33 МГц)
Оперативная память: 4 Мбайт
Дисплей:
Верхний: ЖК, 3 дюйма, 256x192, 260 000 цветов, 4 уровня яркости подсветки
Нижний: сенсорный
Звук: стереодинамики
Разъемы: гнезда для микрофона и наушников, разъемы для картриджей Nintendo DS и Game Boy Advance
Источник питания: встроенный ионно-литиевый аккумулятор
Время автономной работы: до 19 часов
Время полной перезарядки: 4 часа
Интерфейс: Wi-Fi
Размеры: 74x130x22 мм
Вес: 218 г

Что?	портативная игровая консоль
Почему?	выглядит современно, поддерживает море игр
Сколько?	\$180
Где?	www.ozon.ru

Что?	беспроводная стереогарнитура
Почему?	богатый комплект поставки, отличное звучание, классный дизайн
Сколько?	\$170
Где?	www.megashop.ru

Ritmix RF-9000



MP3-плеер от одной из бесчисленных корейских компаний. Сенсорная навигация, большой дисплей, поддержка фото и текста, чувствительный микрофон, возможность загрузки песен напрямую с компьютера, объем памяти на 1, 2 или 4 Гбайт — все при деле.

Встроенную память можно под завязку забить музыкой и картинками вдали от компьютера — поддержка режима USB-хост позволяет скачивать данные с любого флэш-драйва. Для изучения иностранных языков предусмотрена возможность изменения

скорости воспроизведения и зацикливания звуковых фрагментов. С учетом всеобщей любви к чтению нелишней окажется и функция просмотра текстовых файлов.

Дисплей в духе времени: 262 тыс. цветов, яркость достаточная, RF-9000 вполне годится для просмотра фотографий. Программная начинка позволяет организовывать слайд-шоу, увеличивать изображения, а также устанавливать картинки в качестве заставки на рабочий стол.

Кроме наушников, ремешка, установочного диска и адаптера USB-хост, в комплекте есть защитный чехол и краткое руководство пользователя. На диске из комплекта поставки можно найти программу для обновления программного обеспечения.

Технические характеристики

Материал корпуса: пластик
Доступные цвета: черный, белый
Встроенная память: 2 Гбайт
Флэш-карты: SD
Дисплей: ЖК-экран с диагональю 2 дюйма (51 мм), 262 тыс. цветов
Поддерживаемые форматы: ASF, AVI, MPEG-4, WMV, BMP, JPEG, MP3, OGG, WMA
Скорость воспроизведения: 50—150%
Источник питания: встроенный литиево-полимерный аккумулятор
Время зарядки: 3 часа
Время автономной работы: до 16 часов
Мощность встроенных динамиков: 2x500 мВт
Диапазон воспроизводимых частот: 20—20000 Гц
Частотный диапазон FM-тюнера: 76—108 МГц
Интерфейс: USB 2.0
Размеры: 43x82x12 мм
Вес: 55 г

Что?	MP3-плеер
Почему?	основные кнопки упразднены как класс
Сколько?	\$180
Где?	www.ritmixrussia.ru

Toshiba Regza 32WL66R



Если бы нам предложили выбрать между качеством картинки и дизайном, мы бы выбрали картинку. Но в случае с **Toshiba Regza 32WL66R** выбирать не приходится — в этом телевизоре сочетается и то, и другое. ЖК-матрица поддерживает высокие разрешения, имеет контрастность 800:1, яркость 500 кд/м² и чуть ли не рекордное для телевизоров время отклика.

Маркетологи Toshiba при любом удобном случае напоминают об использовании технологий **Active Picture Enhancement**, **Optimal Luma Enhancement** и **Motion Adaptive Deinterlacing**. Все они улучшают качество картинки путем изменения яркости и контрастности отдельных элементов изображения, подавления артефактов на высококонтрастных переходах, а также сглаживания контуров диагональных линий движущихся объектов. В общем — лучше один раз увидеть.

Для цифрового сигнала предусмотрен вход HDMI, для подключения компьютера — разъем D-Sub. Цена, к сожалению, все еще высока.

Технические характеристики
Диагональ: 32 дюйма
Формат изображения: 16:9
Разрешение экрана: 1366x768 точек
Контрастность: 800:1
Яркость: 500 кд/м²
Время отклика: 8 мс
Углы обзора: 176/176 градусов (по горизонтали/вертикали)
Телевизионные стандарты: PAL, SECAM, NTSC
Аудиосистема: 2 динамика общей мощностью 20 Вт
Основные разъемы: композитный и компонентный входы RCA, HDMI, S-Video, D-Sub
Потребляемая мощность: 153 Вт в рабочем режиме
Размеры: 611x794x300 мм
Вес: 21,5 кг (с подставкой)

Что?	ЖК-телевизор
Почему?	поддерживает HDTV и дружит с компьютерами
Сколько?	\$1657
Где?	www.dostavka.ru

Transcend Digital Album



Transcend

Digital Album создан

исключительно для того, чтобы хранить цифровые фотографии и демонстрировать их на экране телевизора. Собственный дисплей фотоальбома невелик, а второстепенные функции реализованы в лучшем случае на троечку. Зато поддерживаются практически все форматы изображений за исключением RAW и TIFF.

Данные на портативный фотоальбом можно скинуть прямо с цифровой камеры, MP3-плеера или того же диктофона. Компьютер для этого не нужен: достаешь флэш-карту, вставляешь в кард-ридер Digital Album и скачиваешь все что душе угодно на 20-гигабайтный винчестер. При необходимости фотоальбом исполнит роль внешнего винчестера (есть поддержка USB 2.0).

Помимо всего прочего, Transcend Digital Album может похвастаться наличием диктофона, пульта дистанционного управления, интуитивно понятным интерфейсом и умеренной ценой. По-настоящему не хватает только поддержки WAV и WMA и возможности воспроизведения MPEG4-видео.

Технические характеристики

Встроенный винчестер: 20 Гбайт
Дисплей: ЖК, 2,5 дюйма, 294x228, 16 млн цветов
Карты памяти: CompactFlash type I/II, SD, MMC, miniSD, Smart Media, Memory Stick Pro/Duo
Поддерживаемые форматы файлов: JPEG, MPEG-4, MP3, WMA
Источник питания: ионно-литиевый аккумулятор емкостью 2200 мАч
Время автономной работы: до 4 часов
Интерфейс: USB 2.0
Размеры: 84x111x25 мм
Вес: 231 г

Что?	цифровой фотоальбом
Почему?	компактный, вместительный и недорогой
Сколько?	\$260
Где?	www.wstore.ru

НОВАЯ ЛИНЕЙКА ОТ A4TECH

Иван Нечесов

На прилавки магазинов поступили игровые мыши **A4Tech** серии **X7**. В отношении представителей данной линейки даже самые злые западные критики не решаются на меньшее, чем «очень хорошо». Почему? Посмотрим...

ЧТО В ИМЕНИ ТЕБЕ МОЕМ?

Серия **X7** включает в себя десять мышек. Различия между моделями минимальны, а их названия друг на друга совсем не похожи — прайс-лист со списком всех доступных мышек новой серии введет в ступор даже бывалого геймера. Так по какому принципу **A4Tech** раздавала имена?

Все новинки разбиты на три группы: **X-710**, **X-718** и **X-750**. Друг от друга они отличаются только типом и разрешением сенсора. Мыши **X-750** используют лазерный сенсор с разрешением 2500 dpi, а **X-710** и **X-718** оснащены оптическими сенсорами с разрешением 1000 и 2000 dpi соответственно.

Модели внутри трех отмеченных выше серий разделяются еще на два семейства: **F** и **BF**. За литерой **F** в названии мыши обычно следует цифра, определяющая цвет корпуса мыши: 1 — черный, 2 — серый. Если же в названии после **X-7xx** следует **BF**, значит, она отличается «кожистым» покрытием корпуса (на ощупь напоминает тканевый коврик).

ЗНАКОМИМСЯ ПОБЛИЖЕ

Все мышки серии **X-7** имеют прозрачное колесо прокрутки, цвет подсветки скролла напрямую зависит от выставленного разрешения сенсора: при 800 dpi сквозь контур колесика проступает зеленый свет, при 1600 dpi он меняется на красный, а при 2000 dpi — на желтый. К счастью, глаз подсветка не напрягает.

Оранжевая кнопка «тройной клик» одним нажатием позволяет сделать сразу три выстрела при игре в **Half-Life 2: Episode One**, например. Кнопка функциони-

рует без установки драйверов и не мешает в повседневной работе — в расслабленном состоянии указательный палец лежит слева от нее. Случайно попасть по оранжевой кнопке можно только в самые жаркие моменты сетевого замеса в **Counter-Strike**.

Чтобы мыши не были слишком легкими, их оснащают 23-граммовым грузиком, который при желании можно снять. К компьютеру «грызуны» подключаются через порт PS/2 или по интерфейсу USB. Тонкий и гибкий провод во время игры не доставляет неудобств.

Перейдем к конкретным моделям. **A4Tech X-710F-2** — мышка, призванная стать заклятым врагом знаменитой **Logitech MX510**. Манипулятор может похвастаться минимальными задержками при переключении между режимами dpi, но есть у нее существенный недостаток: разрешение сенсора переключается одной кнопкой в направлении увеличения, а не двумя — увеличение/уменьшение, как у многих мышек той же **Logitech**. К тому же драйвера не предусматривают возможности переключения одной кнопкой между двумя заданными заранее разрешениями. Увы и ах.

Пара основных кнопок **X-710F-2** составляет одно целое с корпусом. Пластик нареканий не вызывает, а вот кнопки какие-то хлипкие, с довольно большим люфтом.

Модель **X-718BF** от **X-710F-2** отличается незначительно. Она, как и все остальные

представители серии, имеет симметричный дизайн, так что работать можно как левой, так и правой рукой. Благодаря шероховатому покрытию корпуса **Snake Skin** ладонь буквально сливается с мышкой.

На корпусе мыши есть пять программируемых кнопок. С помощью драйверов можно назначить им клавиатурные макросы неограниченной длины (**Ctrl+Z**, **H**, **A**, **V**, **E**, **F**, **U**, **N**, **Enter**, например). Кнопки «вперед-назад» находятся на боковой стороне корпуса, прямо под большим пальцем правой руки.

Старшая модель новой линейки — **X-750F-1** — оснащена лазерным сенсором, что позволяет ставить ее в один ряд с **Logitech G5** и **Razer Copperhead**. Разрешение достигает 2500 dpi, но можно уменьшить до 600 dpi для баланса скорости и точности.

По гляцевому покрытию корпуса рука не скользит, ладонь не потеет, отпечатков пальцев практически не остается. Смотрится такой корпус красиво, но «шершавая» **X-718BF** нам показалась более удобной. И еще: некоторые пользователи сетуют на то, что блестящие вставки облезают после пары недель использования.

В завершение отметим, что комплект поставки всех мышек серии **X7** включает дополнительный набор из тефлоновых ножек для мышки. Зачем он нужен? Все просто — штатные ножки со временем изнашиваются, и «запаска» придется как нельзя кстати.



Технические характеристики мышек

	A4Tech X-710F-2	A4Tech X-718BF	A4Tech X-750F-1
Количество кнопок	6 + колесо прокрутки	6 + колесо прокрутки	6 + колесо прокрутки
Провода	2-мм провод, армированный волокном	2-мм провод, армированный волокном	2-мм провод, армированный волокном
Частота обработки кадров	6500 кадров/с	6500 кадров/с	7080 кадров/с
Обработка изображения	5,8 Мпикс/с	5,8 Мпикс/с	6,4 Мпикс/с
Максимальное ускорение	15G	15G	20G
Разрешение сенсора	1000 dpi	2000 dpi	2500 dpi
Интерфейс	USB+PS/2	USB+PS/2	USB+PS/2
Примерная цена	от \$18	от \$22	от \$24

КОМПЬЮТЕР В СБОРКЕ

Игровая станция *Sprint EXE II DualFX62* от компании *StartMaster*

Николай Арсеньев

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Что самое важное в игровом компьютере? Обычно во главу угла ставят видеокарту, следом идут процессор и оперативка, ну и чуть на заднем плане — материнская плата. Остальные компоненты важны лишь постольку поскольку — ни жесткий диск, ни, скажем, оптический привод не влияют напрямую на производительность. Но, как и в болиде «Формулы-1», в компьютере нет мелочей — чтобы добиться предельной скорости, все должно быть подогнано идеально. Отличным примером такой тонкой подгонки может стать мощный и, увы, очень дорогой *Sprint EXE II DualFX62* от *StartMaster*.

Ручная сборка

Изящные линии корпуса *ThermalTake Tsunami* смотрятся исключительно гармонично — такой блок способен украсить любую комнату. Слева окно, сверху — отсек с дополнительными USB- и аудиопортами.

Внутри стоит даже не *Athlon 64 FX-60*, а новейший *FX-62* — тот самый, с DDR2-контроллером. Системная плата и память под стать: *Foxconn WinFast C51XEM2AA-8EKRS2H* на старшем чипсете *NVIDIA nForce 590 SLI* и парочка планок памяти от *Corsair* по гигабайту каждая. Отдельного упоминания заслуживает, как ни странно, блок питания. *Hiper HPU-4R580* хорош тем, что он модульный, — если вам требуется только один кабель IDE-питания, просто отвинтите ненужный. Да-да, именно отвинтите, это было сделано для надежности крепления. Другой особенностью БП стала совместимость со SLI — в на-

личии два разъема под питание видеокарт. Но для *Sprint EXE II DualFX62* такие излишества необязательны, в нем стоит одна видеокарта — *GeForce 7950 GX2*. Формально это обычная карта, но на самом деле это полноценная SLI-связка из двух видеоплат!

Приятным дополнением стал жесткий диск на 400 Гбайт, ТВ/FM-тюнер от *Behold* и рекордер *Plextor PX-755SA* под Serial ATA.

Необычно — да, но не более того. Вот чего стоило ожидать от суперсовременного и дорогого компьютера, так это отдельной звуковой карты. Здесь же мы имеем дело со встроенным HD-кодеком (к счастью, про древний AC'97 можно забыть).

High Definition в массы!

Как вам нравится результаты тестов в *3DMark05*? Система набрала 13 642 баллов! В новом *3DMark06* результаты поскромнее (до десяти тысяч не дотянула). Ну и ладно, зато в играх *Sprint EXE II DualFX62* показала ошеломляющую скорость — даже разрешение 2048x1536 не указ. Немного разочаровали результаты тестов в *Prey*, но потом выяснилось, что версия драйверов *ForceWare 91.31*, которую мы использовали, не поддерживает эту игру. Уже в бета-версии *ForceWare 91.37*, которая появилась позже, проблема была решена, и скорость возросла.

Играть в столь высоких разрешениях одно удовольствие, однако для получения максимального наслаждения понадобится ЖК-монитор

Технические характеристики

Корпус	ThermalTake Tsunami (USB, FireWire, аудио, кард-ридер, Hiper HPU-4R580 580 Вт)
Процессор	AMD Athlon 64 FX-62 (Socket AM2, 2,8 ГГц, 2x1 Мбайт)
Кулер	Стандартный
Материнская плата	Foxconn WinFast C51XEM2AA-8EKRS2H (NVIDIA nForce 590 SLI, Socket AM2, ATX)
Память	2x1024 Мбайт Corsair TwinX2048-6400C4 DDR2 SDRAM 800 МГц
Видеокарта	NVIDIA GeForce 7950 GX2 2x512 Мбайт (PCIe x16)
Оптический привод	Plextor PX-755SA (SATA)
Жесткий диск	Seagate Barracuda 7200.9 400 Гбайт (Serial ATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)
Звук	Встроенный кодек
Дополнительно	Behold TV 409FM (PCI)
Цена (\$)	3700

Игровые тесты

Far Cry 1.33 (Regulator)

Разрешение	1024x768	1280x1024	1600x1200	2048x1536
Max	122,7	121,3	122,0	111,4
Max + FSAA x4, AF x16	121,1	113,7	101,6	73,8

Prey (Guru3D demo)

Разрешение	1024x768	1280x1024	1600x1200	2048x1536
Max	117,7	107,0	100,0	81,6
Max + FSAA x4, AF x16	89,1	62,0	46,1	29,9

Half-Life 2: Lost Coast

Разрешение	1024x768	1280x960	1600x1200	2048x1536
Max	107,1	107,0	109,0	81,6
Max + FSAA x4, AF x16	107,1	100,4	85,7	62,3

Serious Sam 2 2.068.00 (Shield Generator28)

Разрешение	1024x768	1280x1024	1600x1200	2048x1536
Max	126,9	124,1	116,0	92,2
Max + FSAA x4, AF x16	125,6	112,9	93,9	66,7

Синтетические тесты

PCMark05 1.10

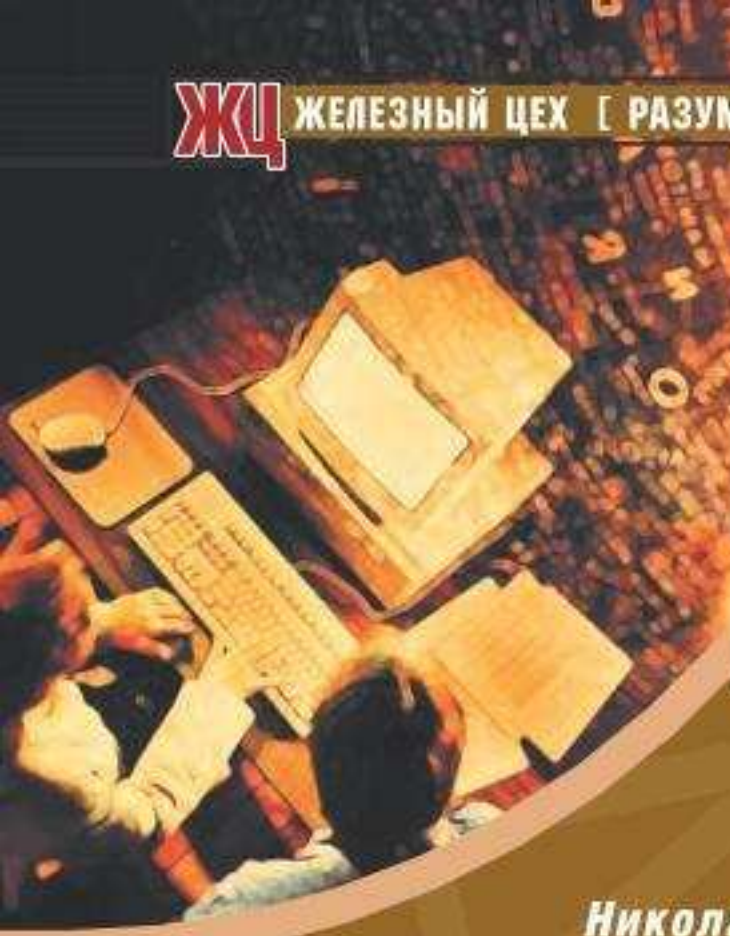
Overall		6401
CPU	Memory	HDD
5706	5214	5330
3DMark05 1.20		13642
3DMark06 1.02		8041

размером не менее 19 дюймов или большая HD-панель на полстены. Вот тогда-то и можно будет оторваться на все 100%.

Теперь немножко о земном: во время тестов *Sprint EXE II DualFX62* не капризничал и много шума не издавал. Компьютер получился дорогим, но учитывая то, какие компоненты в нем используют, жаловаться на это было бы странно. Но зато какая скорость в играх...

Благодарим за предоставленный для тестирования компьютер компанию *StartMaster* (www.startmaster.ru).





РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР

ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Николай Арсеньев

На носу осень, а значит, у производителей железа начинается очередное обострение. AMD со скоростью гепарда перебралась на DDR2-память и Socket AM2, Intel наносит ответный удар своими суперпроцессорами Core 2 Duo и Core 2 Extreme (которые уже могут появиться в продаже к моменту выхода журнала)... Производители видеокарт ведут себя скромно, заняв выжидательную позицию перед выходом Windows Vista. Как видите, в нашем железном зоопарке, как всегда, весело и есть чему подивиться.

Конфигурации подготовлены по ценам из прайс-листов www.ultracomput.ru, www.aldi.ru и pro.sunrise.ru.

Дешево и сердито (категория «Меньше \$700»). Эти компьютеры неплохо справятся с современными играми и подарят немало удовольствия от игры.

Продолжим разговор об AMD. Компания настолько удачно и быстро перешла на Socket AM2, что поражаешься — уже сейчас можно без проблем собрать подобную систему за малые деньги. Есть системные платы на выбор и недорогие процессоры серии Sempron под новый разъем. Помнится, для

Socket 939 их мы ждали очень долго... Основой компьютера выступила ASRock AM2NF4G-SATA2 на системном чипсете GeForce 6100 со встроенной графикой. Но это вовсе не означает, что мы не предусмотрели полноценной видеокарты — ею стала Palit GeForce 7600 GS. После того как цены на подобные карты упали, можно со спокойной душой отправить GeForce 6600 GT в последний путь. Про платформу от Intel мы не забыли, просто там ничего нового нет: все тот же Celeron D 346, а в качестве замены — двухядерный Pentium D 805, который можно очень круто разогнать.

Для обеих систем мы предлагаем DDR2-память объемом 512 Мбайт, но крайне рекомендуем нарастить объем оперативки, добавив вторую планку. В нашем случае речь идет о A-DATA PC2-5300. Монитор предлагаем обычный, то есть ЭЛТ. Конечно, если есть лишние деньги, стоит перейти на тоненькие ЖК-модели.

Смерть тормосам (категория «Меньше \$1000»). Мощные компьютеры, на которых можно играть в современные игры и не задумываться об апгрейде в ближайший год.

Переход на Socket AM2 у нас

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Athlon 64 X2 4200+ (Socket AM2, 2,2 ГГц, 2x512 Кбайт, BOX)	380,0
Кулер: Zalman CNPS 9500AM2 (Socket 754/939/AM2, 1350-2600 об/мин)	61,0
Материнская плата: ASUS M2N32-SLI Deluxe (Socket AM2, NVIDIA nForce590 SLI, DDR2-800, PCIE, SLI, IDE, SATA RAID, Sound, USB 2.0, GbLAN, ATX)	220,0
RAM: Patriot PSD22G800K DDR2 SDRAM PC2-6400 4x1024 Мбайт	570,0
Видеокарта: MSI NX7950GX2-T2D1GE 1024 Мбайт (PCIE, NVIDIA GeForce 7950 GX2, DVI, TV, Retail)	630,0
HDD: Western Digital Raptor WD1500A0FD 2x150 Гбайт (SATA, 10000 об/мин, 16 Мбайт)	600,0
Оптический привод: NEC ND-4571A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	45,0
Дисковод: NEC 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	7,0
Звуковая карта: Creative Sound Blaster X-Fi Fatal1ty (PCI, Retail)	218,0
Корпус: SilverStone TEMJIN SST-TJ05S-T MiddleTower (USB, FireWire, Audio, FAN, ATX)	170,0
Блок питания: Thermaltake Silent PurePower W0049RE (680 Вт, ATX, Retail)	125,0
Колонки: Creative GigaWorks ProGamer G500 (5x36 Вт сателлиты + 130 Вт сабвуфер)	250,0
Мышь: Logitech G5 Laser (2000 dpi, USB)	68,0
Клавиатура: Logitech G15 Retail (USB)	90,0
Монитор: NEC 20WGX2 (20 дюймов, 1680x1050, 6 мс)	710,0
Итого:	4144,0
Опция 1: ТВ-тюнер GoTVView PCI DVD 2 Deluxe	+106,0
Опция 2: ИБП IPPON SMART PROTECT Pro 2000VA (2000 вА)	+235,0
Со всеми наворотами:	4485,0

ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Sempron 3000+ (Socket AM2, 1,6 ГГц, 256 Кбайт, OEM)	62,0
Кулер: Titan Data Cooler DC-K8A825Z (Socket 754/939/AM2, 2400 об/мин)	7,0
Материнская плата: ASRock AM2NF4G-SATA2 (Socket AM2, NVIDIA GeForce 6100, DDR2-800, Video, PCIE, IDE, SATA RAID, Sound, USB, LAN, mATX)	71,0
RAM: A-DATA DDR2 SDRAM PC2-5300 512 Мбайт	42,0
Видеокарта: Palit GeForce 7600 GS 256 Мбайт (PCIE x16, NVIDIA GeForce 7600 GS, DVI, TV-Out, Retail)	110,0
HDD: Seagate Barracuda 7200.9 ST3160812AS 160 Гбайт (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	71,5
Оптический привод: Samsung-Toshiba SH-W162C (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, OEM)	36,0
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	7,0
Корпус: Foxconn TLA-481 MiddleTower (Audio, FAN, Airduct, USB, 300 Вт FSP, ATX)	50,0
Колонки: Jetbalance JB-331 (2x15 Вт)	32,0
Мышь: A4Tech X-750BF Laser (2500 dpi, USB + PS/2)	22,0
Клавиатура: BTC-5211A (PS/2)	7,0
Монитор: Samsung SyncMaster 797MB (17 дюймов, 1920x1440)	155,0
Итого:	672,5
Замена 1: AMD Athlon 64 3200+ (Socket AM2, 2,0 ГГц, 512 Кбайт, BOX)	+38,0
Замена 2: GIGABYTE GV-NX76T256D-RH 256 Мбайт (PCIE x16, NVIDIA GeForce 7600 GT, 2x DVI, TV-out, Retail)	+93,0
Замена 3: ViewSonic VX724 Silver-Black (17 дюймов, 1280x1024, 4 мс)	+133,0
Опция 1: A-DATA DDR2 SDRAM PC2-5300 512 Мбайт	+42,0
Опция 2: ТВ/FM-тюнер AVerMedia AVerTV 505	+56,0
Опция 3: сетевой фильтр Pilot X-Pro (6 розеток)	+29,0
Со всеми наворотами:	1063,5

ДЕШЕВО И СЕРДИТО Intel

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Celeron D 346 (Socket 775, 3,06 ГГц, FSB 533 МГц, 256 Кбайт, OEM)	55,0
Кулер: GlacialTech Igloo 5600 Light (Socket 775, 2400 об/мин)	17,0
Материнская плата: ASRock 775XFire-eSATA2 (Socket 775, Intel 945PL, DDR2-533, PCIE, CrossFire, SATA RAID, Sound, USB, LAN, ATX)	76,0
RAM: A-DATA DDR2 SDRAM PC2-5300 512 Мбайт	42,0
Видеокарта: Palit GeForce 7600 GS 256 Мбайт (PCIE x16, NVIDIA GeForce 7600 GS, DVI, TV-Out, Retail)	110,0
HDD: Seagate Barracuda 7200.9 ST3160812AS 160 Гбайт (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	71,5
Оптический привод: Samsung-Toshiba SH-W162C (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, OEM)	36,0
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	7,0
Корпус: Foxconn TLA-481 MiddleTower (Audio, FAN, Airduct, USB, 300 Вт FSP, ATX)	50,0
Колонки: Jetbalance JB-331 (2x15 Вт)	32,0
Мышь: A4Tech X-750BF Laser (2500 dpi, USB + PS/2)	22,0
Клавиатура: BTC-5211A (PS/2)	7,0
Монитор: Samsung SyncMaster 797MB (17 дюймов, 1920x1440)	155,0
Итого:	680,5
Замена 1: Intel Pentium D 805 (Socket 775, 2,66 ГГц, FSB 533 МГц, 2x1 Мбайт, OEM)	+51,0
Замена 2: GIGABYTE GV-NX76T256D-RH 256 Мбайт (PCIE x16, NVIDIA GeForce 7600 GT, 2x DVI, TV-out, Retail)	+93,0
Замена 3: ViewSonic VX724 Silver-Black (17 дюймов, 1280x1024, 4 мс)	+133,0
Опция 1: A-DATA DDR2 SDRAM PC2-5300 512 Мбайт	+42,0
Опция 2: ТВ/FM-тюнер AVerMedia AVerTV 505	+56,0
Опция 3: сетевой фильтр Pilot X-Pro (6 розеток)	+29,0
Со всеми наворотами:	1084,5

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Athlon 64 3000+ (Socket AM2, 1,8 ГГц, 512 Кбайт, OEM)	98,00
Кулер: Titan TTC-NK32TZ (Socket 754/939/AM2, 2200 об/мин)	19,00
Материнская плата: MSI K9N Neo-F (Socket AM2, NVIDIA nForce550, DDR2-800, PCIE, IDE, SATA RAID, Sound, USB, FireWire, GbLAN, ATX)	88,0
RAM: Transcend Jetram DDR2 SDRAM PC2-5300 2x512 Мбайт	84,0
Видеокарта: GIGABYTE GV-NX76G256D-RH 256 Мбайт (PCIE, NVIDIA GeForce 7600 GS, DVI, TV-out, Retail)	135,0
HDD: Seagate Barracuda 7200.10 ST3250820AS 250 Гбайт (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мбайт)	88,0
Оптический привод: NEC ND-4571A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	45,0
Дисковод: NEC 3.5-дюймовый, 1,44 Мбайт	7,0
Корпус: Foxconn TH-230 MiddleTower (USB, FireWire, Airduct, Fan, Audio, 350 Вт, ATX)	70,0
Колонки: Microlab SOLO-2 MK-3 (2x60 Вт)	68,0
Мышь: A4Tech X-750BF Laser (2500 dpi, USB + PS/2)	22,0
Клавиатура: Oklick 330M Multimedia (PS/2)	13,0
Монитор: Acer AL1716As (17 дюймов, 1280x1024, 8 мс)	223,0
Итого:	960,0
Замена 1: AMD Athlon 64 X2 3800+ (Socket AM2, 2,0 ГГц, 2x512 Кбайт, BOX)	+122,0
Замена 2: Sapphire Radeon X1800 GTO2 512 Мбайт (PCIE, ATI Radeon X1800 GTO, 2x DVI, VIVO, Retail)	+143,0
Замена 3: ViewSonic VX724 (17 дюймов, 1280x1024, 4 мс)	+67,0
Опция 1: ТВ/ФМ-тюнер GoTVView PCI DVD 2 Deluxe	+106,0
Опция 2: ИБП SVEN Power Pro 800 (800 вА)	+95,0
Со всеми наворотами:	1493,0

тотальный и, похоже, безвозвратный. Вот и здесь мы благополучно эмигрировали на **Athlon 64 3000+** и **MSI K9N Neo-F (nForce550)**. В случае с Intel свои позиции удерживает **Pentium D 805**. Остальное все более ли менее стандартно — гигабайт оперативной памяти, бесшумная **GeForce 7600 GS** в версии от **GIGABYTE** и 17-дюймовый ЖК-монитор. Объем жесткого диска увеличился до 250 Гбайт. Очень заманчивой заменой выглядит **Sapphire Radeon X1800 GTO2**. Эта видеокарта отличается тем, что в ней изначально разблокированы пиксельные и вершинные конвейеры. В итоге получаем **Radeon X1800 XL** с меньшими частотами и куда более скромной

ценой (~\$280 против ~\$520).

Займи, но купи (категория «Больше \$1000»). Здесь подобраны тяжеловесы с быстрыми процессорами и производительными видеокартами.

Бывают революционные перемены, а бывают и эволюционные. Здесь явно второе. Не так давно **BenQ** представила 19-дюймовый ЖК-монитор **FP93GX**. Стоит недорого, время отклика низкое, цветопередача и углы обзора очень ничего — для игр самое то. Поскольку рабочее разрешение у него 1280x1024, то без мощной видеокарты не обойтись. А именно — без уже разрекламированной нами **Radeon X1800 GTO2** от **Sapphire**. Все это хорошо, но цена компьютера в итоге неприлич-

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Pentium D 805 (Socket 775, 2,66 ГГц, FSB 533 МГц, 2x1 Мбайт, OEM)	112,0
Кулер: GlacialTech Igloo 5600 PWM (Socket 775, 600-3600 об/мин)	19,0
Материнская плата: Foxconn 945P7AC-8KS2 (Socket 775, Intel 945P, DDR2-667, PCIE, SATA, Sound, USB, GbLAN, ATX, Retail)	94,0
RAM: Transcend Jetram DDR2 SDRAM PC2-5300 2x512 Мбайт	84,0
Видеокарта: GIGABYTE GV-NX76G256D-RH 256 Мбайт (PCIE, NVIDIA GeForce 7600 GS, DVI, TV-out, Retail)	135,0
HDD: Seagate Barracuda 7200.10 ST3250820AS 250 Гбайт (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мбайт)	88,0
Оптический привод: NEC ND-4571A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	45,0
Дисковод: NEC 3.5-дюймовый, 1,44 Мбайт	7,0
Корпус: Foxconn TH-230 MiddleTower (USB, FireWire, Airduct, Fan, Audio, 350 Вт, ATX)	70,0
Колонки: Microlab SOLO-2 MK-3 (2x60 Вт)	68,0
Мышь: A4Tech X-750BF Laser (2500 dpi, USB + PS/2)	22,0
Клавиатура: Oklick 330M Multimedia (PS/2)	13,0
Монитор: Acer AL1716As (17 дюймов, 1280x1024, 8 мс)	223,0
Итого:	980,0
Замена 1: Intel Pentium D 940 (Socket 775, 3,4 ГГц, FSB 800 МГц, 2x2 Мбайт, OEM)	+128,0
Замена 2: Sapphire Radeon X1800 GTO2 512 Мбайт (PCIE, ATI Radeon X1800 GTO, 2x DVI, VIVO, Retail)	+143,0
Замена 3: ViewSonic VX724 (17 дюймов, 1280x1024, 4 мс)	+67,0
Опция 1: ТВ/ФМ-тюнер GoTVView PCI DVD 2 Deluxe	+106,0
Опция 2: ИБП SVEN Power Pro 800 (800 вА)	+95,0
Со всеми наворотами:	1519,0

но возросла, так что пришлось сэкономить и урезать жесткий диск до 250 Гбайт. Если будет мало, рекомендуем **Western Digital** на 500 Гбайт — хватит надолго.

Место заслуженного ветерана **ASUS Ascot 6AR6-F/360** занял стильный и подтянутый корпус **Sunbeam TRIO** с аналоговыми индикаторами и блоком питания на 400 Вт. Отлично смотрится связка **Athlon 64 3200+** и **Biostar TForce550**. Системная плата отличается обилием настроек и стабильностью. Не менее презентабельно выглядят **Pentium D 820** и **Foxconn 945P7AC-8KS2**. В качестве альтернативы предлагаем поставить двухядерный **Athlon 64 X2 4200+** для AMD и более быстрый **Pentium D 950** для Intel.

Тебя я видел во сне (Цена не ограничена). Мечтать не вредно...

И здесь мы перешли на Socket AM2! К сожалению, **Athlon 64 FX-62** найти пока очень и очень трудно, так что пришлось довольствоваться «скромным» **Athlon 64 X2 4200+**. Кулер для него мы припасли особый — новенький **Zalman CNPS 9500AM2**. Место CrossFire-дуэта заняла SLI-подобная видеокарта **MSI NX7950GX2-T2D1GE (GeForce 7950 GX2)**. Вся эта мощь установлена на **ASUS M2N32-SLI Deluxe (nForce590 SLI)** и спрятана в корпус от **SilverStone**.

Монитор отныне широкоформатный — **NEC 20WGX2**. За звук отвечает карта из серии **X-Fi** от **Creative** и акустика класса 5.1 от этого же производителя. ■

КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Athlon 64 3200+ (Socket AM2, 2,0 ГГц, 512 Кбайт, BOX)	108,0
Кулер: Titan TTC-NK32TZ (Socket 754/939/AM2, 2200 об/мин)	19,00
Материнская плата: Biostar TForce550 (Socket AM2, NVIDIA nForce 550, DDR2-800, PCIE, IDE, SATA, Sound, USB, GbLAN, ATX)	110,0
RAM: A-DATA DDR2 SDRAM PC2-6400 2x512 Мбайт	128,0
Видеокарта: Sapphire Radeon X1800 GTO2 512 Мбайт (PCIE, ATI Radeon X1800 GTO, DVI, VIVO, Retail)	278,0
HDD: Seagate Barracuda 7200.10 ST3250820AS 250 Гбайт (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мбайт)	88,0
Оптический привод: NEC ND-4571A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	45,0
Дисковод: NEC 3.5-дюймовый, 1,44 Мбайт	7,0
Звуковая карта: Creative Sound Blaster AUDIGY 4 (PCI, OEM)	45,0
Корпус: Sunbeam TRIO MiddleTower (USB, FireWire, Audio, 400 Вт, ATX)	100,0
Колонки: Microlab PRO-3 (2x45 Вт, пульт)	125,0
Мышь: Logitech MX518 Gaming-Grade Optical (USB + PS/2)	48,0
Клавиатура: Microsoft Natural Ergonomic Keyboard (USB)	29,0
Монитор: BenQ FP93GX (19 дюймов, 1280x1024, 2 мс)	350,0
Итого:	1480,0
Замена 1: AMD Athlon 64 X2 4200+ (Socket AM2, 2,2 ГГц, 2x512 Кбайт, BOX)	+272,0
Замена 2: Leadtek PX7900GTX-TDH512 512 Мбайт (PCIE, NVIDIA GeForce 7900 GTX, 2x DVI, TV, Retail)	+222,0
Замена 3: Western Digital 5000YS RAID Edition 500 Гбайт (Serial ATA II, 7200 об/мин, 16 Мбайт)	+197,0
Опция 1: ТВ-тюнер GoTVView PCI DVD 2 Deluxe	+106,0
Опция 2: ИБП IPPON SMART Power Pro 2000VA (2000 вА)	+130,0
Со всеми наворотами:	2407,0

КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ЗАЙМИ, НО КУПИ! intel

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Pentium D 820 (Socket 775, 2,8 ГГц, FSB 800 МГц, 2x1 Мбайт, BOX)	130,0
Кулер: Scythe Katana Cu (Socket 370/478/775/462/754/939, 1200-2500 об/мин)	30,0
Материнская плата: Foxconn 945P7AC-8KS2 (Socket 775, Intel 945P, DDR2-667, PCIE, SATA, Sound, USB, GbLAN, ATX, Retail)	94,0
RAM: A-DATA DDR2 SDRAM PC2-6400 2x512 Мбайт	128,0
Видеокарта: Sapphire Radeon X1800 GTO2 512 Мбайт (PCIE, ATI Radeon X1800 GTO, DVI, VIVO, Retail)	278,0
HDD: Seagate Barracuda 7200.10 ST3250820AS 250 Гбайт (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мбайт)	88,0
Оптический привод: NEC ND-4571A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	45,0
Дисковод: NEC 3.5-дюймовый, 1,44 Мбайт	7,0
Звуковая карта: Creative Sound Blaster AUDIGY 4 (PCI, OEM)	45,0
Корпус: Sunbeam TRIO MiddleTower (USB, FireWire, Audio, 400 Вт, ATX)	100,0
Колонки: Microlab PRO-3 (2x45 Вт, пульт)	125,0
Мышь: Logitech MX518 Gaming-Grade Optical (USB + PS/2)	48,0
Клавиатура: Microsoft Natural Ergonomic Keyboard (USB)	29,0
Монитор: BenQ FP93GX (19 дюймов, 1280x1024, 2 мс)	350,0
Итого:	1497,0
Замена 1: Intel Pentium D 950 (Socket 775, 3,4 ГГц, FSB 800 МГц, 2x2 Мбайт, BOX)	+210,0
Замена 2: Leadtek PX7900GTX-TDH512 512 Мбайт (PCIE, NVIDIA GeForce 7900 GTX, 2x DVI, TV, Retail)	+222,0
Замена 3: Western Digital 5000YS RAID Edition 500 Гбайт (Serial ATA II, 7200 об/мин, 16 Мбайт)	+197,0
Опция 1: ТВ-тюнер GoTVView PCI DVD 2 Deluxe	+106,0
Опция 2: ИБП IPPON SMART Power Pro 2000VA (2000 вА)	+130,0
Со всеми наворотами:	2362,0



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ЖЕЛЕЗО

24 часа в сутки мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться по мылу hot-line@igromania.ru



У меня проблема с PartitionMagic 8.0. Стояла у меня Windows XP Home Edition, захотелось установить вторую ОС. Ставить ее нужно на другой раздел, поэтому я решил создать новый том. Друзья посоветовали воспользоваться PartitionMagic. С ее помощью я разделил винчестер на два логических раздела — C:\ и D:\. Установил лицензионный Windows XP Pro, затем я захотел изменить объем созданного раздела и снова запустил PartitionMagic, однако при загрузке программы вылетает ошибка: Init failed: Error 117. Partition's drive letter cannot be identified.

Решением проблемы является запуск PartitionMagic из-под DOS или режима эмуляции (возможно в Windows 9x). Когда программа запущена в DOS, она не нуждается в том, чтобы каждый раздел имел специальную букву-идентификатор. Со времен Windows Millennium и 2000 чистый режим DOS был упразднен, соответственно — загрузить программу не получится. Выход из положения существует — через PartitionMagic создать аварийные дискеты на случай порчи загрузочной записи жесткого диска. В случае проблем вы сможете загрузить компьютер с дискеты и переформатировать жесткий диск, заново разбить разделы. Загрузка с дискеты происходит в режиме DOS, сразу появится окно PartitionMagic, в котором можно произвести необходимые действия.

Чтобы создать загрузочную дискету, в главном меню PartitionMagic зайдите в подменю Tools → Create rescue disks. Запустите мастер создания аварийных дискет и следуйте инструкциям. Для восьмой версии PartitionMagic понадобятся две дискеты.

Во многих случаях PartitionMagic не может определить буквы, соответствующие определенным разделам из-за повреждений загрузочной записи тома, в таком случае даже при загрузке через DOS программа сообщит об ошибке. Чтобы починить загрузочную запись (Master Boot Record, MBR), загрузите «Консоль восстановления» (пункт в меню установочного диска Windows XP) и запустите через командную строку утилиту fixmbr. Попробуйте снова загрузиться с дискеты, все должно работать нормально.



Недавно я купил ноутбук Sony VAIO, на нем была установлена Windows XP Media Center Edition. Спустя несколько дней у меня перестал работать сам Media Center. При запуске выдает следующее: «ehshell.exe — служба отладки Common Language Runtime. Приложение создало исключение, которое не может быть обработано. ID Процесса=0xe9c (3740), ID Потока=0xe88 (3720)». Даже не знаю, в чем дело, но догадка есть. Недавно я переустановил драйвера для видеокарты и у меня перестала работать панель NVIDIA.

Подобные проблемы возникают из-за того, что Media Center не может правильно зарегистрировать в системе один из своих сервисов. Такое происходит в случае неудачного завершения установки драйверов и проблем с заплатками Windows.

Нужно узнать, действительно ли проблема кроется в сервисах, если да, то какой из них не был зарегистрирован. Загрузите систему в безопасном режиме, загляните в журнал Media Center. Он находится в папке Windows и называется medctroc.log.

Особое внимание обратите на раздел файла под названием Registering services and COM objects... В нем перечислены все загружаемые сервисы, в какой-то из строк должна находиться информация об ошибке.

Чтобы исправить ошибки в этом разделе, вы должны перерегистрировать несколько основных COM-серверов:

- закройте Media Center
- зайдите в меню Пуск, выберите Выполнить... и запустите программу cmd
- выполните команду regsvr32.exe atl.dll
- выполните команду [диск]:\WINDOWS\ehome\ehSched /unregServer

- выполните команду [диск]:\WINDOWS\ehome\ehSched /service
- выполните команду [диск]:\WINDOWS\ehome\ehRecvr /unregServer
- выполните команду [диск]:\WINDOWS\ehome\ehRecvr /service
- выполните команду [диск]:\WINDOWS\ehome\ehRec.exe /unregServer
- выполните команду [диск]:\WINDOWS\ehome\ehRec.exe /regserver
- выполните команду [диск]:\WINDOWS\ehome\ehmsas.exe /unregServer
- выполните команду [диск]:\WINDOWS\ehome\ehmsas.exe /regserver
- выполните команду [диск]:\WINDOWS\ehome\ehshell.exe /unregServer
- выполните команду [диск]:\WINDOWS\ehome\ehshell.exe /regserver
- перезапустите систему

Обратите внимание на то, что вводимые команды чувствительны к регистру символов, так что вам нужно писать заглавную S в слове unregServer и так далее.



Недавно я установил драйвера для видеокарты — NVIDIA ForceWare 91.31. В них появились надоедливые всплывающие сообщения из иконки драйвера на панели задач. При каждой загрузке драйвер спешит мне сообщить, что видеокарта не работает в режиме SLI и неплохо бы ее в этот режим перевести. Как можно избавиться от этих назойливых сообщений и по возможности убрать иконку драйвера из панели задач?

Действительно такая проблема есть, но она успешно решается. Специалисты NVIDIA рекомендуют следующий способ: зайдите в реестр, далее в ветку HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\NVIDIA Corporation\Global\MediaCenterTray, там найдите параметр NvCplDisableBalloonNotifications, измените его значение на единицу.

Можно отключить любые всплывающие окна путем добавления DWORD-параметра EnableBalloonTips в ветку реестра HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\Advanced. Значение параметра — 0.

Эти средства помогают против назойливых шариков-подсказок, но никак не влияют на иконку в панели задач. Однако есть народное средство и против этой напасти. Подчеркиваю, что средство действительно народное, поэтому пользуйтесь им на свой страх и риск. Вам нужно перейти в ветку реестра HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\NVIDIA Corporation\Global\NVTweak, найти параметр NvCplEnableMultiGPUConfigurationPage и присвоить ему значение ноль. Перезагрузите компьютер и наслаждайтесь результатом.



У меня глючит MS Outlook 2003. Я создаю письмо, нажимаю «Отправить», и на экране появляется окно с ошибкой: «Microsoft Office Word — Интерфейс не зарегистрирован». С MS Office никаких проблем раньше не было... Чистка системы и проверка на вирусы не помогли.

Как это обычно бывает, слетел COM-сервер MS Word. Из-за этого письма, написанные в нем, не отсылаются через MS Outlook. Нужно восстановить работу этого сервера.

Сначала попробуйте перезапустить сервер Word. Для этого нужно запустить winword.exe с параметром /regsvr. Файл ищите в папке Program Files\Microsoft Office\Office11 (11 — внутренний номер версии Office 2003, Office XP — это десятая версия, Office 2000, соответственно, девятая).

Далее произведите полный перезапуск всех OLE-серверов — зайдите в папку Windows\System32 и создавайте там файл Register.bat, впишите строку: for %v in (*.dll) do regsvr32 /s %v. Сохраните изменения, закройте файл и перезагрузите компьютер. После перезагрузки запустите bat-файл.

Попробуйте послать какое-нибудь письмо, написанное в Word. Если не помогло, то наберите в Пуск → Выполнить... команду Regsvr32.exe [полный путь до папки Windows\System32\Ole32.dll]. Таким образом, вы перезапустите всю систему OLE. Перезагрузите ПК, все должно работать.



Здравствуй, мой CD-RW-привод не опознается Windows XP как записывающее устройство. Диски читаются нормально, а записать что-либо не получается. Я не могу отправить данные на дисковод, используя стандартные возможности Windows, отсутствует вкладка «Запись» в окне свойств привода. Конечно, я понимаю, что лучше пользоваться Nero Burning Rom или аналогичными программами, но это не всегда удобно, когда нужно просто закинуть пару файлов на болванку.

Такое поведение наблюдается, когда дисковод по ошибке определяется как устройство, не поддерживающее запись. Чтобы устранить проблему, внесите изменения в реестр Windows, необходимые для правильного определения дисковода. Нажмите кнопку **Пуск** и выберите пункт **Выполнить...** В поле **Открыть** введите команду **regedit** и нажмите кнопку **OK**. Откройте следующий раздел реестра: **HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\CD Burning\Drives**. В меню **Файл** выберите команду **Экспорт**. В поле **Имя файла** введите **backup of drives key** и нажмите кнопку **Сохранить**. В дальнейшем для восстановления этого раздела достаточно дважды щелкнуть сохраненный файл — **backup of drives key.reg**.

В левой части окна редактора реестра выделите папку **Volume{GUID}** в разделе **Drives**, где **GUID** — 32-разрядный глобальный уникальный идентификатор в шестнадцатеричном формате. Если на компьютере установлено несколько оптических приводов, то каждому из них присвоена отдельная папка **Volume{GUID}**.

В правой части окна редактора реестра щелкните два раза параметр **Drive Type**. В поле «Значение» введите 1 или 2 (в зависимости от типа установленного дисковода) и нажмите кнопку **OK**. Дисководы CD-R имеют тип 1, а CD-RW — тип 2. Закройте редактор реестра.

Нажмите кнопку **Пуск** и выберите пункт **Мой компьютер**. В разделе **Устройства со съемными носителями** правой кнопкой мыши щелкните дисковод CD-R или CD-RW и выберите в контекстном меню команду **Свойства**. Если в открывшемся окне есть вкладка **Запись**, значит, Windows распознала привод в качестве записывающего устройства. Нажмите кнопку **Отмена**.



Помогите восстановить Outlook Express. Все началось с того, что при попытке создать новое письмо или открыть адресную книгу Outlook начал выдавать сообщение «Файл адресной книги используется другим приложением. Пожалуйста, закройте его и повторите попытку позже». На моем жестком диске завалялись несколько обновлений для почтового клиента, так что я решил их установить и таким образом вылечить Outlook Express. Это не помогло, стало только хуже. Теперь при каждом запуске выводится ошибка: «Невозможно открыть адресную книгу. Возможно, адресная книга не была установлена правильно».

Первая проблема возникает в том случае, если у файла адресной книги **user.wab** стоит атрибут «Только чтение». В этом случае помимо приведенного вами сообщения об ошибке может появляться и такое окно: «Ошибка при загрузке адресной книги». Исправить проблему достаточно просто — снимите атрибут «Только чтение» у файла, который находится по адресу **C:\Documents and Settings\[Имя учетной записи пользователя]\Application Data\Microsoft\Address Book\user.wab**.

Ошибка «Невозможно открыть адресную книгу...» возникает из-за установки обновления за номером **911567**. Помимо этого могут появляться сообщения о невозможности отправить почту и необходимости переустановки. Причина кроется в повреждении файла адресной книги, которое появилось после обновления: новая версия **Outlook Express** изменила формат адресной книги, что повлекло за собой ошибки. Теперь обновленный Outlook сообщает об имеющихся у вас проблемах, который он сам и внес.

Мы рекомендуем удалить обновление 911567 через меню «Установка и удаление программ». В этом меню поставьте галочку «Показывать обновления» и выберите зловерное обновление. Затем нужно восстановить предыдущую версию файла адресной книги. Для этого скопируйте файл **C:\Documents and Settings\[Имя учетной записи пользователя]\Application Data\Microsoft\Address Book\back-**

СОВЕТ ОТ ЧИТАТЕЛЯ

Совет от увлеченного геймера и мастера на все руки **Слетнева Павла**, также известного под ником **Heryvim**.

В каталоге пользователя **Windows XP** есть полезная папка **SendTo** ([Буква диска]:\Documents and Settings\[Имя пользователя]). Однако она скрыта. Чтобы ее показать, придется покопаться в меню **Сервис**. Выберите **Свойства папки...**, на вкладке **Вид** поставьте флажок возле надписи **Показывать скрытые файлы и папки**.

Содержимое этой папки влияет на компонент **Отправить** в контекстном меню для файлов и папок. Добавив в **SendTo** ярлык на какую-либо папку, вы значительно упростите перенос файлов в эту папку. Просто выбирайте нужные файлы, открывайте контекстное меню, выбирайте пункт **Отправить** и щелкайте на нужную папку. Файл будет перемещен в нужное место.

Кроме того, вы можете добавить в директорию **SendTo** ярлыки на часто используемые программы, обеспечив возможность быстрого открытия файлов с помощью необходимых программ. Например, часто бывает необходимо открывать нестандартный файл в **Блокноте**.

Не стоит переносить в **SendTo** ярлыки на обычные файлы (например, текстовые файлы, таблицы Excel, ролики и так далее), такие попытки пресекаются самой **Windows**. Таким образом, вы значительно ускорите работу с файлами и папками. Удачи!

up.wab на рабочий стол, а затем удалите все файлы, называющиеся **user.[любое расширение]** из папки **C:\Documents and Settings\[Имя учетной записи пользователя]\Application Data\Microsoft\Address Book**. Запускайте Outlook Express, загляните в меню **Сервис** → **Адресная книга** и убедитесь в том, что адресная книга пуста. Открывайте диалоговое окно **Файл** → **Импорт** → **Адресная книга** и укажите сохраненный ранее файл **backup.wab**. Затем перезапустите Outlook и проверьте целостность и полноту адресной книги.



Помогите, у меня полетел Microsoft Office 2003! В один прекрасный день он просто отказался работать. При запуске каждый раз появляется сообщение: «Ошибка 25090. Установка Microsoft Office 2003 (профессиональный выпуск) обнаружила проблему с Office Source Engine, системная ошибка: -2147023836. Пожалуйста, откройте файл **SETUP.CHM** и посмотрите раздел «Office Source Engine» для получения информации по разрешению данной проблемы». Я переустанавливал Office, пытался отремонтировать, но это не помогает.

Ошибка возникает из-за того, что **MS Office 2003** был установлен несколько раз. Причем установка производилась под разными учетными записями, а пользователи выбирали вариант установки только для своей учетной записи и не стали копировать на жесткий диск установочные файлы. Добил Office тот факт, что один из пользователей удалил его из системы, в результате чего были стерты несколько общих копий программы, файлов и ключей реестра.

Если повторная установка не приносит результатов, то, очевидно, вы опять выбрали установку программы только для текущего пользователя. Вам же необходимо проинсталлировать Office, указав в настройках, что программа будет доступна любому пользователю, работающему с данным компьютером.

Процесс переустановки занимает продолжительное время, поэтому мы попробуем отремонтировать Office 2003 несколько другим способом. Запустите установку программы и дождитесь появления первого экрана инсталлятора. Затем нажмите кнопку «**Отмена**» и закройте программу установки. Перезагружайте машину. Как это ни удивительно, Office начнет нормально запускаться!

SMS

Отныне и на веки вечные вы сможете задавать нам свои вопросы не только по электронной почте, но и по SMS. Свои сообщения шлите на номер 1121 с префиксом «hard» (то есть в начале сообщения вы должны ввести слово «hard» без кавычек и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого SMS — 10 центов.

ВАВИЛОНСКИЕ РЫБКИ

ОБЗОР ЭЛЕКТРОННЫХ СЛОВАРЕЙ И ПЕРЕВОДЧИКОВ

Практика

Давно известно, что язык до тихоокеанского племени квалхиоква доведет. Так что в нашем таком из себя современном мире знание хотя бы одного иностранного языка (по умолчанию — английского) практически обязательно. Ну а если учить заморскую мову не хочется или не может, остается только один приемлемый вариант — воспользоваться электронными словарями и переводчиками.

ШПРЕХЕН ЗИ ИНГЛИШ?

Программы-словари можно грубо разделить на два типа: первые занимаются машинным переводом относительно больших текстов, вторые — переводом отдельных слов и выражений.

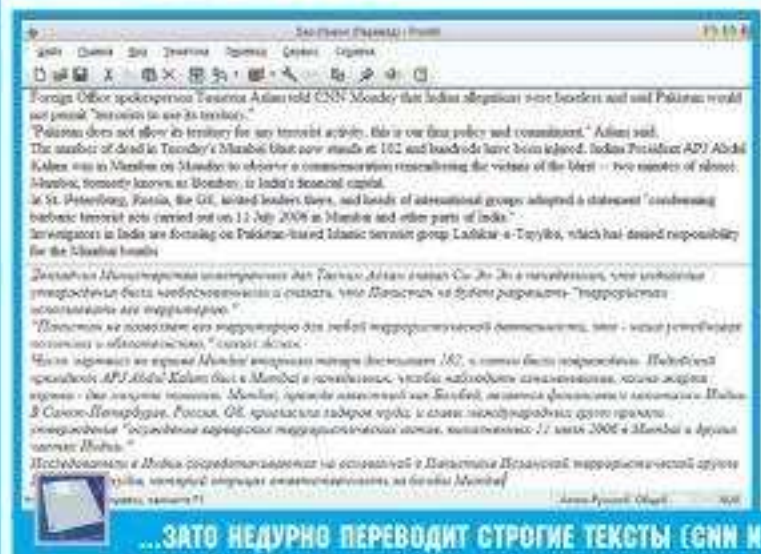
Самый крупный (из общедоступных) отечественный проект называется **PROMT Standard 7.0**, и относится он к первому типу. Использовать эту громадину (180 Мбайт чистого веса!) рекомендуется исключительно тем, кто в заморских диалектах, что называется, «ни бе, ни ме». На нашем диске лежит версия, способная переводить тексты на шесть языков: русский, английский, немецкий, французский, испанский и итальянский.

Основное окно программы разделено на две части: верхнее предназначено для ввода текста, а в нижнем отображается результат. Тут же текст можно отредактировать и сохранить (чрезвычайно полезно, когда делаешь домашнее задание, а самому писать весь перевод неохота).

Сразу скажем, что машинный перевод на то и машинный, что не способен полностью учесть все возможные варианты употребления слов. И максимальное требование к нему на данном этапе развития — чтобы было понятно. Не стоит ожидать, что компьютер выдаст на-гора текст не хуже, чем, например, в нашем журнале. Сейчас это просто невозможно.



PROMT STANDARD НЕ ОЧЕНЬ ХОРОШО СПРАВЛЯЕТСЯ С «ЛЕГКИМ» СТИЛЕМ...



...ЗАТО НЕДУРНО ПЕРЕВОДИТ СТРОГЕ ТЕКСТЫ (CNN И GAMESPOT)

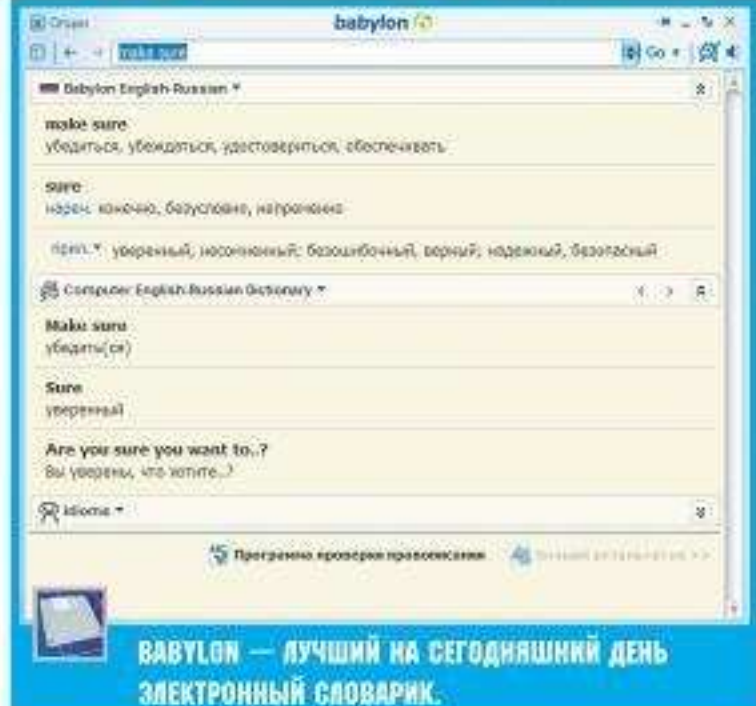
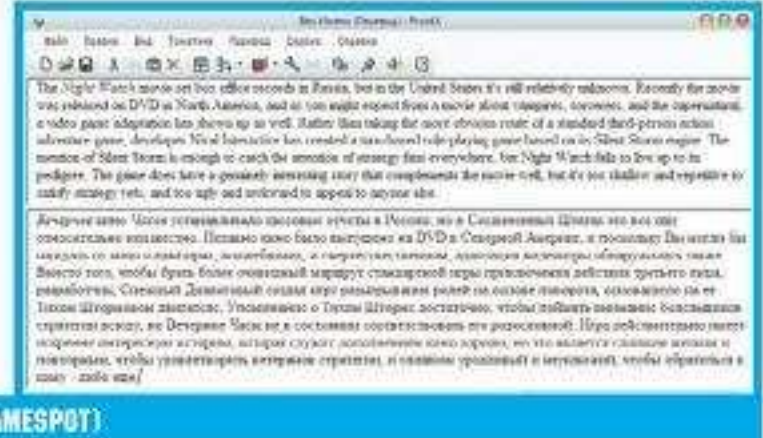
Результаты трудов «ПРОМТ» можно наблюдать на скриншотах. В качестве объектов для эксперимента были выбраны два англоязычных сайта: **Eurogamer** (игровой ресурс, тексты там легкие и веселые) и **CNN.com** (тут все жутко серьезно и до ужаса скучно). Ну что можно сказать? «Еврогеймера» PROMT, мягко говоря, не осилил. Многие обороты здешних авторов превратились в несвязный набор слов, хотя суть уловить, в общем-то, можно (многое зависит от самого текста). Если вы совсем не знаете английского, то результат вас более-менее удовлетворит.

С новостями CNN.com ситуация намного лучше. Получилось, конечно, не слишком литературно, но зато понятно. Ради интереса мы попробовали перевести какой-нибудь обзор с **GameSpot** (крупнейший англоязычный игровой сайт; статьи там скучные, но информативные). Получившийся в результате перевод можно уже спокойно читать, понимая 90% текста. Так что если вы желаете получать самые свежие игровые новости и обзоры из-за океана, то PROMT — это именно то, что нужно.

Есть также целых две программы, использующие онлайн-вариант PROMT. Называются они **IM Translator** и **IM Translator for IE**. Обе абсолютно бесплатны и практически одинаковы, отличаются они лишь тем, что первая идет в виде отдельной программы, а вторая встраивается в браузер (несмотря на название, поддерживается не только **Internet Explorer**, но и **Mozilla Firefox**). Качество перевода полностью идентично «ПРОМТу», плюс есть парочка полезных функций вроде виртуальной клавиатуры, транслитератора и перевода «на лету» сообщений большинства аськоподобных программ. Учитывая, что переводчики онлайн-овые, пользоваться ими можно, только будучи подключенным к Сети. Есть ограничение на длину текста: не более 1000 символов за раз.

Со вторым типом программ (электронные словари) все гораздо проще. В их задачу входит помочь тем, кто язык более-менее знает, но иногда встречает незнакомые слова и фразы. Такие программы должны вылавливать нужные слова из максимального количества программ (кроме игр, ибо это неудобно).

Лучшим в мире переводчиком такого рода заслуженно считается **Babylon**. Количество словарей для него не поддается исчислению, а работать с ним просто и удобно. После установки «Вавилон» тихонечко сидит в тее и вылезает на свет, только если кликнуть по слову с зажатой правой кнопкой мыши. Порывшись в своих словарях, программа выдаст результат в компактном (или не очень — зависит от количества найденного) окошке. Причем переводит она не только отдельные слова, но и словосочетания, и даже идиомы (если вы озаботились установкой соответствующего словаря). Помимо самой программы, мы выложили на наших DVD шесть сло-



В АВАЛОН — ЛУЧШИЙ НА СЕГОДНЯШНИЙ ДЕНЬ ЭЛЕКТРОННЫЙ СЛОВАРИК.

варей: англо-русский, русско-английский, словари идиом, компьютерных терминов, а также толковые словари Даля и Ефремовой.



QDICTIONARY — БЕСПЛАТНЫЙ, ЛЕГКИЙ И УДОБНЫЙ.

Если же Babylon вам не по карману (он стоит порядка \$60), используйте бесплатный **QDictionary**. Конечно, он не может похвастаться таким пухлым словарем и умеет переводить только с русского на английский и обратно, зато очень удобен. Не нужно даже нажимать никаких кнопок — просто подводишь курсор к незнакомому слову, и тут же появляется подсказка с переводом.



В Сети существует великое множество онлайн-систем перевода (об одной из них — от создателей PROMT — мы рассказали чуть выше). Тем, кто не желает устанавливать на компьютер дополнительный софт (или просто не может), они очень пригодятся. Вот основные:

www.worldlingo.com/en/products_services/worldlingo_translator.html — один из самых известных переводчиков;



www.babelfish.altavista.com — схожая по возможностям и тоже очень известная система. Оба этих сервиса могут переводить отдельные слова, тексты и даже целые веб-страницы на полтора десятка языков.

www.lingvo.yandex.ru — хороший электронный словарь с внушительной базой слов.

Заметим только, что машинный перевод в исполнении онлайн-словарей просто ужасен: понять что-либо порой просто невозможно. Так что эти сервисы лучше использовать исключительно для перевода отдельных слов. ■

ОПЕРАЦИЯ «ДЕИНСТАЛЛЯЦИЯ» АЛЬТЕРНАТИВЫ УСТАНОВЩИКУ WINDOWS

Никогда не задумывались, почему со временем Windows работает все медленнее и медленнее, возникают ошибки и зависания? В большинстве случаев это происходит по вине разработчиков программ. 90% софта после удаления оставляет за собой такое количество мусора, что никакая система не выдерживает. Представьте, что будет с вашей квартирой, если к вам каждый день кто-нибудь будет приходить и жизнерадостно мусорить. То же самое и с Windows: тысячи ненужных файлов, десятки тысяч битых ключей реестра, сотни отсутствующих библиотек... Работать становится невозможно. Как все это исправить? Уже никак, только переустановкой системы. А вот предотвратить такое развитие событий в будущем вполне реально.

ПРОГРАММА ПРОГРАММЕ ВОЛК

Гвоздь сегодняшней подборки — **Total Uninstall**. Утилита создает снимки системы до и после установки любого софта, чтобы при деинсталляции его можно было удалить подчистую.

Перед инсталляцией какой-нибудь программы обязательно закройте все активные приложения (браузер, проигрыватель, игры — абсолютно все, что может сделать снимок неаккуратным). Не забудьте проверить лоток CD/DVD-ROM. Вот теперь можно приступать к главному.

Собственно процесс установки можно поделить на три этапа. Первый — создание ис-

ходного снимка системы. Программа запомнит все файлы и папки на выбранных дисках, а также все ключи реестра. Не надо пугаться, это довольно быстро (на файловой системе NTFS буквально 10–20 секунд).

Когда снимок будет готов, запустится установка программы. Тут все стандартно. А вот после окончания инсталляции нужно помнить несколько моментов. Первое: если только что поставленная утилита требует перезагрузки — не будьте букой, соглашайтесь. После перезагрузки Total Uninstall продолжит свое дело. Второе: обязательно запустите установленную программу, дойдите до главного окна (если она просит задать какие-то настройки) и закройте ее. Нужно это потому, что почти весь современный софт вносит изменения в реестр и файловую систему при первом запуске.

Все, теперь делайте конечный снимок системы. Покончив с этим, Total Uninstall представит вашему взору все изменения, найденные во время установки. В любой момент можно полностью удалить с компьютера любую программу. Возможно, кое-какие файлы останутся, но это не критично — их легко можно очистить вручную. Главное, что все будет удалено из реестра, а значит, скорость работы Windows останется прежней. Даже если через ваш винчестер мигрируют сотни программ и игр, операционка работать будет почти так же быстро, как после переустановки. Невероятно, но факт.



Еще более функциональная, но не столь удобная утилита — **Advance Uninstaller PRO 2006**. Из всех ее возможностей главными являются две: стандартное удаление софта и мониторинг установок. Что такое мониторинг, мы уже говорили чуть выше, так что распространяться об этой функции особо не будем. Скажем только, что здесь она реализована чуть похуже (менее наглядно), нежели в Total Uninstall.

Зато обычная деинсталляция чудо как хороша. Список установленных программ строится мгновенно, имеется поддержка Drag'n'Drop (то есть можно просто перетаскивать ярлык нужной программы на иконку Advance Uninstaller), а после завершения процесса утилита проверит, не осталось ли какого мусора от удаленной программы (рабочая папка с файлами или там запись в реестре). Конечно, такая деинсталляция не сравнится по чистоте с мониторингом, но это все-таки лучше, чем вообще ничего.

Дополнительных возможностей у программы не меньше, чем в каком-нибудь оптимизаторе. Есть менеджеры шрифтов, автозагрузки и сервисов (последний не очень полезен), поиск мусорных файлов и пустых папок,



чистильщик и оптимизатор реестра. Также можно поскрести метелкой браузеры (Internet Explorer или Mozilla

Firefox): удалить временные файлы, cookies, историю посещенных страниц, плагины (ох, как они любят встраиваться без вашего ведома!) и компоненты ActiveX.



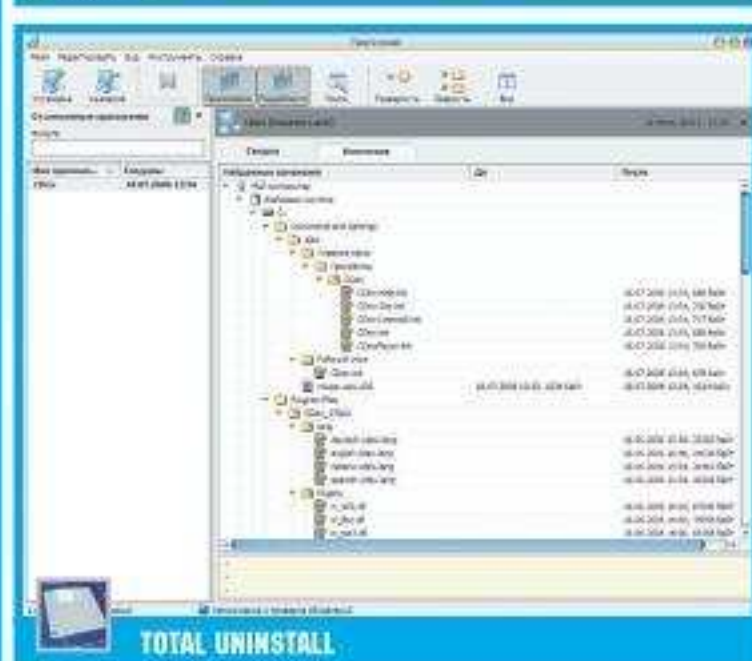
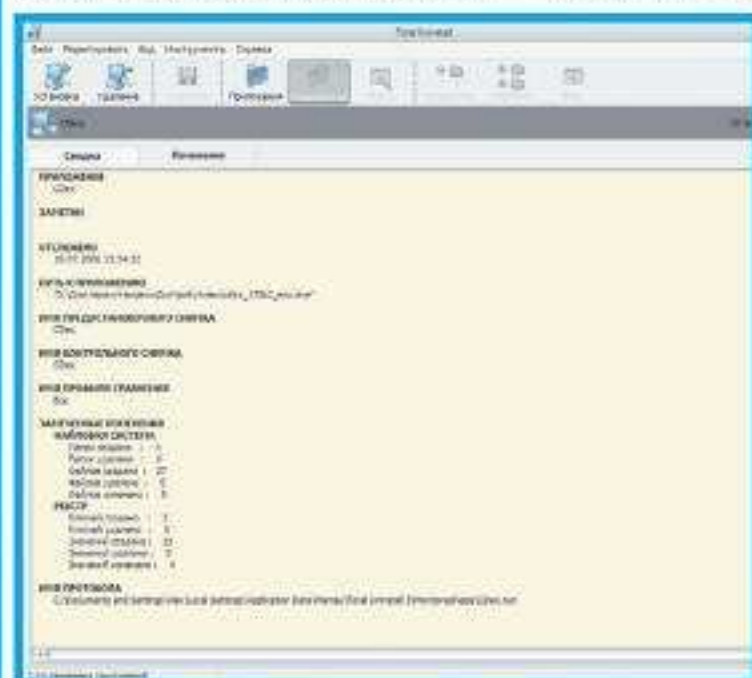
Есть, однако, программы, которые не по зубам даже Total Uninstall. Но и на них найдется управа. Вот некоторые самые полезные «швабры».

Uninstall Messenger удаляет гадский **Windows Messenger** (провинился в том, что стартует вместе с Windows, жрет ресурсы и ни черта не делает). Расправляется с ним программа жестоко, без всяких предупреждений: запускаем файл `uninstall.exe` — и от «Мессенджера» не остается и следа. Учтите, что удаление происходит сразу, без всяких диалоговых окошек. Процедура абсолютно безопасна для системы.

DirectX Happy Uninstall начисто удаляет все известные на данный момент версии DirectX. Это бывает полезно в тех случаях, когда на свежих версиях DirectX старые (да и новые, чего уж греха таить) игры начинают глючить, в то время как раньше они работали нормально. Стандартными средствами удалить DirectX нельзя. Вот тут-то и понадобится DirectX Happy Uninstall.



И, наконец, **Driver Cleaner Pro** полностью удаляет из системы некоторые драйверы, в том числе драйверы всех популярных ныне видео- и аудиокарт. Обязательно прочтите справку к программе, там подробно расписано, как ей правильно пользоваться. Если вы не знаете английский, прочтите файл `readme_rus.txt` (находится в архиве с программой на наших DVD) — там все инструкции приведены на русском языке. Учтите, что если вы что-то сделаете не так, могут возникнуть проблемы с системой. Мы вас предупредили. ■



СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

ГВОЗДЬ НОМЕРА

MAXTHON 1.5.6

Разработчик: Maxthon International Limited
Язык: английский, русский, украинский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.maxthon.com

Если вам не нравятся ни Internet Explorer (он же — «Ослик»), ни альтернативные браузеры вроде Opera или Firefox, то идеальным вариантом станут так называемые надстройки над IE. Эти программы работают на движке «Ослика» (т.е. совместимы со всеми дополнениями для него, менеджерами закладок и т. д.) и при этом столь же удобны в работе, что и альтернативщина. Эдакая золотая середина.

Maxthon — самая, пожалуй, удобная и функциональная надстройка над IE из всех, что нам приходилось видеть. Многовкладочный интерфейс, широкая настраиваемость, блокировщик рекламы и всплывающих окон, встроенный RSS-агрегатор, объединение сайтов по тематическим группам, перевод веб-страниц (с помощью онлайн-переводчиков)... Но самая главная особенность — возможность управлять браузером, совершая незамысловатые пассы мышью с зажатой правой кнопкой. Невероятно удобно, особенно если настроить все под себя. В списке для настройки больше сотни команд.

Ну и третья особенность — какое-то совсем неприличное количество плагинов, превращающих Maxthon чуть ли не в звездолет. Скачать их можно с официального сайта программы, а самые полезные вы найдете на наших дисках.

Рейтинг: **10**

СВЕЖАТИНА!

AI ROBOFORM 6.7.4

Разработчик: Siber Systems Inc.
Язык: английский, русский, украинский (частично)
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: 600 руб.
Способ оплаты: кредитная карта, WebMoney
Сайт: www.roboform.com/ru

Жутко полезная утилита для тех, кому часто приходится заполнять различные формы в Сети (регистрация на форумах, логины и пароли, оформление заказов в интернет-магазинах). Естественно, программа сама не сможет угадать ваши данные, так что придется один разочек как следует попотеть и правильно заполнить все необходимые поля. Ну а дальше все просто: нажимаешь одну-единственную кнопку в браузере — и вот уже форма готова к отправке. С логинами/паро-

лями вообще элементарно: стоит один раз натравить «Робо» на нужную веб-страничку, и в будущем программа сама будет залогиниваться на сайтах. Насчет сохранности информации можете не беспокоиться: данные шифруются так, что комар носа не подточит.

Рейтинг: **9**

CDEX 1.70 BETA 2

Разработчик: Albert L. Faber
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: <http://cdexos.sourceforge.net/index.html>

Нужно качественно переписать аудиодиск на компьютер или конвертировать музыкальный файл в другой формат? Тогда вы попали по адресу. CDex (идейный наследник знаменитой Exact Audio Copy, которую мы выкладывали некоторое время назад) умеет создавать точные копии аудиотреков на жестком диске. Для этого на помощь призываются все возможности вашего CD/DVD-привода (определяются в настройках) вроде коррекции ошибок, подавления джиттера (дрожания) или чтения каждого сектора по несколько раз, дабы удостовериться в отсутствии ошибок (режим «параноика»). Программа умеет обращаться к базе FreeDB за названиями песен и, как сказано в самом начале, конвертировать запись в любой формат.

Для работы CDex необходим файл **wnaspi32.dll** — его вы найдете на наших DVD. Там же лежит файл русификации.

Рейтинг: **8**

DEAD DISK DOCTOR 1.23

Разработчик: Ivan Komlev
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.deaddiskdoctor.com

Программа для восстановления данных с нечитабельных носителей (поцарапанных CD и DVD, испорченных жестких дисков). Автор Dead Disk Doctor утверждает, что он разработал какой-то хитрый алгоритм, благодаря чему шанс удачного восстановления несколько выше, чем у конкурентов. На наш же взгляд, «Доктор» работает не лучше, но и не хуже своих «коллег».

Рейтинг: **7**

DESKTOP SIDEBAR 1.0.5

Разработчик: Idea2
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.desktopsidebar.com

Desktop Sidebar — полная противоположность программе RUnit (см. ниже по течению). В том плане, что места на экране занимает много, да и систему слегка подтормаживает, но выглядит будь здоров как! После установки в правой части рабочего стола появляется здоровенная панель по образцу Windows Vista. Чего на ней только нет: и часики симпатичные, и прогноз погоды, и раз-

ные техпараметры системы (загрузка процессора, памяти, диска и так далее), и новости свежие, только что скачанные, и свежие котировки акций (это, наверное, для общего развития)... В общем, разместить на этой панели можно все, что душа пожелает. Во время работы (или усердного дуракаваляния) присутствие Desktop Sidebar будет полезно, но перед запуском игр ее лучше отключать.

Рейтинг: **7**

EASYSMS 1.0.186

Разработчик: GvozSoft
Язык: английский, русский, украинский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.gvozsoft.jino-net.ru/easysms/index.php

Утилита для отправки SMS на номера сотовых операторов России, Украины и Польши (используется бесплатный сервис mail2sms). Для нормальной работы могут потребоваться кое-какие настройки и активация вышеупомянутого сервиса (смотрите справку к программе, там все подробно расписано). Из дополнительных возможностей есть адресная книга и удобный транслитератор.

Рейтинг: **7**

FASTSTONE CAPTURE 4.2

Разработчик: FastStone Soft
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: <http://faststone.org/FSCaptureDetail.htm>

Великолепная программа для снятия скриншотов. После запуска FastStone Capture на экране появляется небольшая панелька (ее можно в любой момент убрать и пользоваться горячими клавишами) с основными кнопками для съемки. Режимов работы целых шесть: захват активного или любого другого окна, выделенной области экрана (причем выделить можно как стандартным прямоугольником, так и самостоятельно указать границы), сфотографировать сразу весь экран или целый документ со скроллингом. Последняя функция чертовски полезна при сохранении веб-страниц: FastStone Capture сама прокрутит весь документ и сохранит его в виде картинки. Все отснятые скриншоты можно тут же отредактировать во встроенном редакторе.

Единственное, чего программе действительно не хватает, так это автоматической



съемки экрана с заданным интервалом. В играх такая функция очень бы пригодилась.

Рейтинг: **9**

FEEDREADER 3.05

Разработчик: i-Systems Inc.
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.feedreader.com/?fromfr

Недурной RSS-агрегатор, ускользнувший от нашего внимания при подготовке статьи «WTF is RSS?» (см. июльский номер журнала за этот год). Да к тому же совершенно бесплатный. Кратко его можно описать так: все, что нужно, и ничего лишнего. **FeedReader**, как и положено, умеет следить за обновлениями новостей и показывать их во встроенном браузере, записи можно сортировать по дате, источнику или тегу (задается самостоятельно), а при появлении свежих новостей выводится сообщение в системном лотке. При этом пользоваться агрегатором совсем не сложно, что, конечно же, безусловный плюс.

Рейтинг: **8**

MORPHEUS 5.2.2

Разработчик: StreamCast Networks
Язык: английский
Тип распространения: adware (бесплатно, но придется терпеть рекламу)
Сайт: www.morpheus.com

Популярный за океаном p2p-монстр. **Morpheus** умеет тянуть файлы аж из восьми пиринговых сетей, среди которых **LimeWire**, **eDonkey** и **BitTorrent**. Функциями программа явно не обделена: здесь есть и встроенный проигрыватель, и менеджер файлов, и даже подкасты поддерживаются. Внешне «Морфеус» тоже выглядит довольно недурно, но все портит реклама. Шпионов, как уверяет изготовитель, в программе нет, зато баннеров — сколько угодно. Впрочем, очистить «Морфеуса» от рекламы не составляет большого труда (загляните в наш «Игроманский стандарт» на DVD, там есть парочка баннерорезок), после чего утилита превращается в хороший и покладистый p2p-клиент. Правда, слегка неповоротливый.

Рейтинг: **7**

PHOTOWATERMARK PROFESSIONAL 6.1.3.5

Разработчик: UniDream Marketing Technologies Inc.
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.photowatermark.com

Никогда бы не подумал, что простая в общем-то процедура наложения водяных знаков на фотографии может быть настолько комплексной. Как это сделано в других программах? Выбрал шрифт, цвет — да и накарбал чего-нибудь в углу картинки. А при первом запуске **PhotoWatermark Professional** думаешь, что случайно ошибся ярлычком и запустил **Photoshop**: несколько панелей, море кнопок — и все это лишь для наложения подписей. Но, приглядевшись внимательнее, понимаешь, что ничего сложного в программе нет. Вот тут у нас уже настроенные ватермарки, вон там можно создать свою подпись с нуля, а воон в том уголке примостились всяческие эффекты (тени, градиенты). Главное же предназначение программы — пакетное наложение водяных знаков на неограниченное число картинок.

Рейтинг: **8**

RUNIT 2.0.1B

Разработчик: LEX
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: <http://magister-lex.at/RUNIT>

Панель быстрого запуска — это хорошо. Занимает место на экране — это плохо. Можно быстро выполнить любую команду или запустить любое приложение — хорошо. Жрет ресурсы — плохо... И что же делать? Понятно что — ставить **RUNIT**. Эта панелька лишена всех перечисленных недостатков: не занимает места на экране (совсем!), весит всего 92 Кбайт, не требует установки и кушает сравнительно немного оперативки (примерно 5 Мб).

Возникает логичный вопрос: а как управлять **RUNIT**, если на экране ее не видно? Элементарно: подводим курсор к верхней (или любой другой — зависит от настроек) границе экрана и жмем правую кнопку мыши — появляется панелька. Выбираем действие — и она тут же исчезает. Что может быть удобнее?

Рейтинг: **9**

STARTMENUEX 0.4.8.1

Разработчик: WickedOrange
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.startmenuex.com

Раз пошла такая пьянка, добьем тему тулбаров до конца. **StartMenuEx** — нечто среднее между **RUNIT** и **Desktop Sidebar**. Как нетрудно догадаться по названию, она заменяет меню «Пуск» на свое собственное. В это самое меню можно напихать все, что было в оригинальном «Пуске», да еще и добавить сверху несколько пунктов. Выглядит это дело достаточно аккуратно, да и пользоваться удобно. Вот только с настройкой собственных пунктов разработчики перемудрили — нам предлагают заниматься, натурально, программированием (то есть брать функцию и указывать к ней параметры). Для знающих английский язык хотя бы на уровне пятого класса ничего сложного там нет, но все-таки визуальный редактор не помешал бы.

Рейтинг: **8**

TWEAK-XP PROFESSIONAL 4.0.8

Разработчик: Totalidea Software
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: \$39.95
Способ оплаты: кредитная карта
Сайт: www.totalidea.com/content/tweakxp/tweakxp-index.html

Tweak-XP Pro — хороший такой, крепенький твикер. От других твикеров ничем особенным он в общем-то не отличается: есть и стандартные настройки Windows, и различные оптимизаторы, и настройщики железа. Самая интересная часть программы — **Tweak-XP Auto-Tuner** — оказалась и самой спорной. Разработчики обещают, что с помощью этой штуки можно автоматически настроить операционку для лучшей производи-



FASTSTONE CAPTURE 4.2



О РАЗДЕЛЕ

Софтверный набор — раздел на наших дисках, где публикуются разного рода программы. В журнале они снабжены укороченными, а на DVD — развернутыми описаниями и иллюстрациями. В состав «Софтверного набора» входят рубрики «Гвоздь номера» (лучшая программа во всей подборке, она всегда бесплатна), «Свежатица!» (тоже в основном бесплатные утилиты) и «Игроманский стандарт» (самые важные программы, которые мы выкладываем постоянно или с некой периодичностью, а также их обновления). В него входят: **Ad-Aware**, **Adobe Flash Player**, **Adobe Reader 7.08** (в комплекте с **Adobe Reader SpeedUp**), **DirectX 9.0c**, **DivX 6.2.5**, **DOSBox 0.65**, **Download Master**, **Fraips**, **Kaspersky Internet Security 6.0**, **ICQ (Lite 5.10 и Pro 2003b)**, **K-Lite Mega Codec Pack 1.53**, **Light Alloy 4.0**, **Microsoft .NET Framework 2.0**, **Process Explorer 10.2**, **QuickTime 7.1.0**, **RAD Video Tools**, **Spybot — Search & Destroy 1.4**, **System Mechanic Professional 6.0t**, **Total Commander 6.54**, **Unlocker 1.8.3**, **VobSub 2.23**, **Winamp 5.24** и **WinRAR 3.60**.

«Софтверный набор» также включает в себя все программы, которые упоминаются нами в обзорках софта на соседних страницах.

Если вам есть что нам предложить или посоветовать для размещения на DVD, пишите на soft@igromania.ru!

тельности. Но тут же идет оговорка: мол, если вдруг чего сломается, мы как бы не приделах — и вообще просто мимо проходили. Так что используйте на свой страх и риск (у нас ничего не сломалось, но мало ли).

Рейтинг: **8**

WEATHER WATCHER 5.6.11

Разработчик: Mike Singer
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.singerscreations.com/AboutWeatherWatcher.asp

Weather Watcher предоставляет подробнейшую информацию о погоде в любой точке мира. Температура, влажность, порог видимости, направление и скорость ветра — короче говоря, все необходимые и не очень метеорологические сведения. Есть даже спутниковые карты.

Рейтинг: **8**

ТАКЖЕ НА ДИСКЕ

SimpleCheck 7.6.1 — программа для проверки почты. Умеет фильтровать корреспонденцию на основе заданных правил и загружать первые несколько строк письма.

Transliterator 6.0 — очень удобная программа для перевода текста с русского на транслит и обратно. Поддерживаются разные профили с правилами перевода, обработка файлов (обычного текста или, скажем, MP3-тегов) и символы игнорирования перевода (указанная часть текста остается неизменной).

Virtual VCR 2.6.9 — компактная утилита для работы с ТВ-тюнерами и записи видео. Бесплатная, с несколькими полезными опциями (разрешение, обрезка видео перед записью, использование фильтров **DirectShow**, выбор аудио- и видеокодеков) — что еще нужно для счастья?



WEATHER WATCHER 5.6.11

ЧИТАЙТЕ И СМОТРИТЕ

Приветствую всех разработчиков игр, модификаций, аддонов и тех, кто только собирается осваивать непростую, но крайне увлекательную профессию геймдевелопера. В сегодняшнем выпуске «Игрострой» вас ожидает множество интересных материалов — как теоретических, так и сугубо практических.



Для начала настоятельно рекомендую ознакомиться со статьей «Особенности бесплатного игростроения», в которой специалисты компании **N_Game Studios**, разработавшей в свое время одно из самых масштабных бесплатных дополнений «**Легенды аллодов**», делятся секретами создания некоммерческих модификаций и полноценных игр. В статье подробно разобраны вопросы подбора команды, планирования времени и особенности написания диздока. В сегодняшнем «Форуме разработчиков» профессиональные разработчики поделятся с вами секретами создания игр для западного рынка.

В «Мастерской», помимо стандартной подборки обзоров новейших утилит и плагинов для обработки трехмерной графики (статья «**Игровое редактирование**»), вас поджидает урок по редактору к игре **Titan Quest**. Совершенно новую игру с его помощью, конечно, сделать не удастся, но вот полноценный аддон — вполне. Так что проходите игру (на момент выхода журнала локализация от «Буки» уже должна поступить в продажу) и начинайте творить. Вероятно, уже в следующем номере мы разместим на нашем DVD полноценный видеоурок о том, как создать простейший уровень для игры и написать несложный квест. Фанаты **Need for Speed: Most Wanted**, не пропустите «Вскрытие» в этом номере — там рассказывается о тюнинге автомобилей.

Разобравшись с журнальными материалами, переходим к обзору видеоуроков, которые поджидают вас на нашем диске.

Урок «Создание игрового ландшафта в 3DS Max»

ИНСТРУМЕНТ: 3DS Max

ОПИСАНИЕ: Мы продолжаем публикацию видеоматериалов по пакету 3D-графики — 3DS Max. Сегодня вас ждет увлекательный рассказ о создании своего собственного игрового ландшафта. В уроке рассмотрены следующие моменты: создание карты высот, моделирование, текстурирование, создание мелких элементов уровня. Спланирован видеоурок таким образом, что освоить его сможет даже человек, не смотревший предыдущие материалы на данную тему. С диска «Мании», из раздела

«Игрострой», вы можете взять готовый ландшафт-пример. В планах на будущее — рассказ о сплайновом моделировании гоночного трека...

Урок «Создание архитектурного сооружения в 3DS Max»

ИНСТРУМЕНТ: 3DS Max

ОПИСАНИЕ: В прошлых видеоуроках и на страницах журнала мы не раз обращали ваше внимание на «малые» редакторы и пакеты трехмерной графики — например, на **Zanoza Modeler**. Освоить такие инструменты сможет любой пользователь, который приложит хоть немного усилий, а вот создать нечто стоящее с помощью таких «малышей» крайне сложно... «Большие» же редакторы могут практически все: создавайте модели для компьютерных игр, снимайте свои собственные кинокартины, занимайтесь видеомонтажом.

Бытует мнение, что освоить «гигантов» 3D-графики (тот же **3DS Max** или **Maya**) очень сложно. Спешим убедить вас в обратном — после просмотра видеотutorials, которые мы регулярно размещаем на нашем DVD, вы сможете заниматься трехмерным моделированием на полупрофессиональном уровне. И уже с этого выпуска мы начинаем публикацию видеоуроков — они научат вас создавать полноценные модели объектов практически для любых компьютерных игр.

Данный видеоурок посвящен созданию архитектурного сооружения в восьмом «Максе». В tutorialе мы рассмотрим все тонкости моделирования зданий — покажем базовые приемы, продемонстрируем действие ряда модификаторов на созданную заготовку, а также повторим текстурирование модели.

■ ■ ■

Помимо видеоуроков, в этом номере вас также поджидают два первоклассных обзора по отечественной **Zanoza Modeler 2** и бесплатной разработке **Blender 2.41**. Смотрите и делайте выбор, какому инструменту отдать предпочтение. ■

Стройматериалы

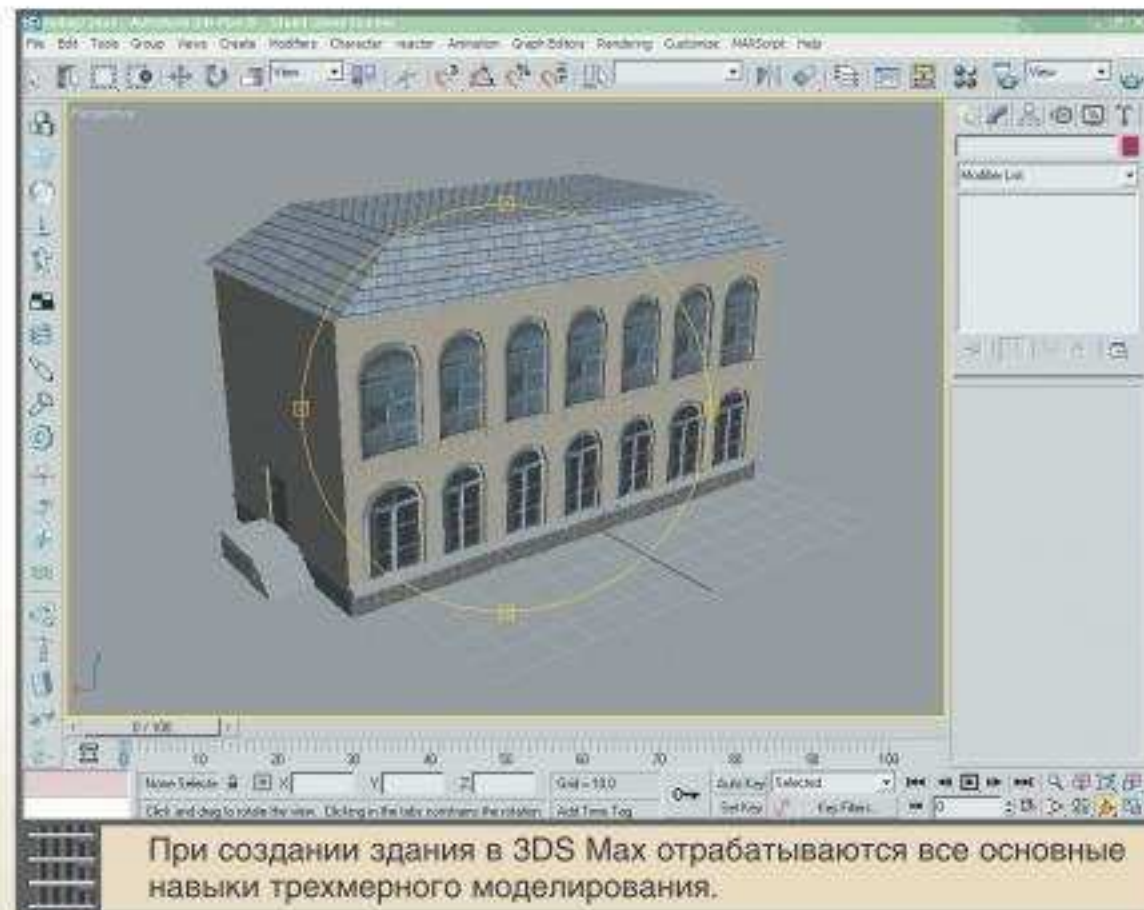
Начиная с прошлого номера, на нашем DVD в рубрике «Игрострой» появился новый блок (подраздел). Кодовое название «Стройматериалы». Мы выходим на связь с 3D-моделлерами и получаем разрешение выложить на диск их работы — модели и текстуры. Вы можете использовать их при создании своих собственных бесплатных игр и модификаций, единственное условие — сохранение всех копирайтов. В этом номере вас ждет довольно пухлая подборка моделей: большое количество модных авто, несколько моделей персонажей, объекты игрового мира, разнообразные детали, космические корабли, первоклассная модель многоцеле-



вого самолета «Ан-2В» («Ан-4») и даже заправочная станция.

Если вы хотите, чтобы ваша моделька тоже была размещена на нашем диске, присылайте ее по адресу stroimat@igromania.ru. Подробнее о том, как оформить письмо, можно прочитать на диске в соответствующем разделе.

Благодарим всех моделлеров, принявших активное участие в формировании сентябрьской подборки!



При создании здания в 3DS Max отрабатываются все основные навыки трехмерного моделирования.

RAGNAROK

РАГНАРОК ОНЛАЙН™

<http://www.raggame.ru>

ЭПИЗОД 9.0



КЛИЕНТ ИГРЫ ИЩИ НА ДИСКЕ ЖУРНАЛА

НОВЫЕ ГОРОДА И ЛОКАЦИИ

Мрачный Нифльхейм, экзотическая Умбала, таинственный Лоянг, прекрасная Аотайя и романтический остров Яваи.

НОВЫЕ АРТЕФАКТЫ

Более 200 новых предметов и аксессуаров

НОВЫЕ КВЕСТЫ

Более 30 новых заданий для игроков

НОВЫЕ КЛАССЫ

14 новых профессий

НОВЫЕ ОТНОШЕНИЯ

Теперь персонажи могут жениться, разводиться и заводить детей



ОСОБЕННОСТИ БЕСПЛАТНОГО ИГРОСТРОЕНИЯ

Создание любой игры связано с множеством проблем. Зачастую решать их приходится самыми необычными способами. Начинающие разработчики подобны слепым котяткам, которые узнают огромный мир игровой индустрии во многом по собственному опыту. Кто-то находит вкусные запасы колбасы — поддержку со стороны крупных издателей. Кому-то приходится с трудом пробираться к релизу по осколкам кирпича — делать почти всю игру самостоятельно. Ну а кто-то и вовсе падает в колодец и, немного там побарахтавшись, тонет — студия закрывается, не выпустив ни одного тайтла.

И если проблем много у игростроителей, которые создают проекты коммерческие, то можете себе представить, сколько их у команд, которые решаются делать масштабные и при этом совершенно бесплатные игры. Да, таких команд крайне мало. Да, чаще всего игры так и не доживают до релиза. Но опыт, который получают такие люди в процессе работы, необычайно ценен для всех начинающих разработчиков.

Чтобы пролить свет на то, как на одном только энтузиазме в неглиже сделать полноценную трехмерную игру, не получая ни от «богатого дяди», ни от издателя ни копейки денег, мы обратились к компании **N_Game Studios**, которая создала уникальный для России проект — «**Легенды Аллодов**». Данный текст, во-первых, будет очень полезен всем разработчикам бесплатных игр и модостроителям, которые собираются довести свои проекты до финала, во-вторых — просто геймерам, которые узнают, сколь нелегко труд энтузиаста, вставшего на тернистый путь бесплатного игростроения.

На наши вопросы ответил директор **N_Game Studios** **Глеб Соколов**.

Есть идея — есть игра

Вопрос Как возникла идея создавать именно продолжение «Аллодов» и именно бесплатное? Почему не самостоятельную игру, не коммерческий проект?



[Глеб]

Началось все еще в 1999 году, когда вышли «Аллоды 2». Это была очень харизматичная игра, которая произвела на меня и

мою сестру — **Елизавету Соколову**, будущих основателей **N_Game Studios**, неизгладимое впечатление. Мы проходили «**Повелителя душ**» и так, и эдак, потом играли по сети (выхода в интернет, правда, тогда еще не было, так что до сервера не добрались). Ну а когда игровые возможности вторых «Аллодов» были исчерпаны — взялись за освоение редактора и создание собственных карт. Благо инструментариум оказался простым и удобным.

Поупражнявшись в создании многопользовательских карт, мы подумали: а почему бы нам не попробовать создать свою, новую кампанию на основе «Аллодов»? У нас к тому времени уже сформировалась завязка для сценария. Это была история рыцаря, который случайным образом стал обладателем проклятого браслета. Кстати, хочу заметить, что наш сюжет, несмотря на очевидное сходство, не был написан под влиянием творчества Толкина. В то время мы еще не были знакомы с классикой жанра фэнтези. Работа закипела, и появилось некое подобие демоверсии. По сути, это был набор из нескольких карт, как бы связанных сюжетом. Но, увы, идея так и не была до конца воплощена в реальность.

Мы вернулись к проекту собственного продолжения «Аллодов» только весной 2001 года, уже после выхода «**Проклятых земель**». Обуреваемые энтузиазмом, мы решили делать игру теперь уже на их основе. Это оказалось непростой задачей: инструментария не было практически никакого, многие изменения приходилось осуществлять с помощью редактирования HEX-кодов. Да и видение проекта было на тот момент

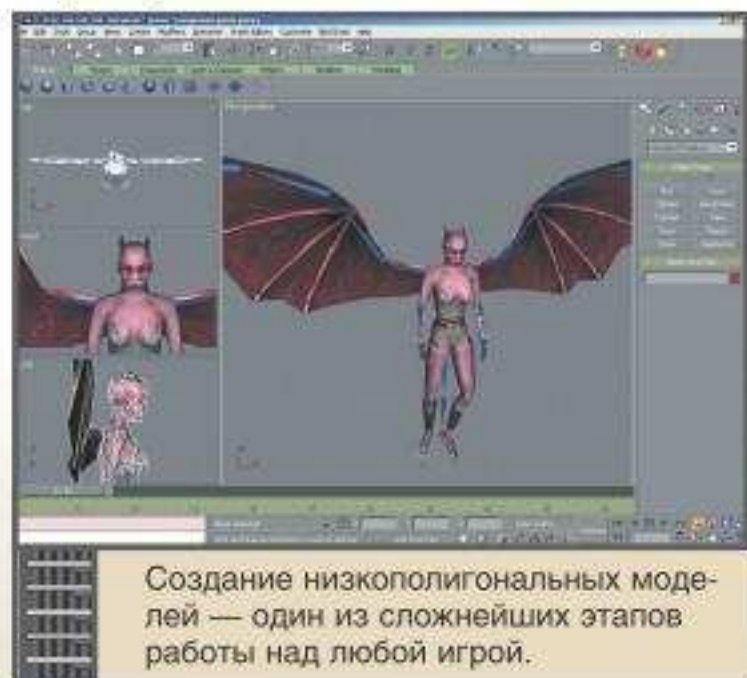
весьма абстрактным, честно говоря. Тем не менее мы смогли сделать несколько новых карт (в том числе — ремейк известной карты из «Аллодов 2» — **Red Hat**), добавить свои текстуры, квесты, диалоги...

Увы, спустя некоторое время проект этот был заморожен. Мы вновь отложили идею разработки продолжения «Аллодов» в долгий ящик и занялись другим ролевым проектом на собственном движке. Одним словом, это был период, когда мы только учились и постигали азы геймдева. Тем не менее весной 2002 года мы решили предпринять новую попытку. В это время вышла ролевая игра **Dungeon Siege**, авторы которой особо подчеркивали простоту создания модификаций любой сложности на ее основе. И вот тогда уже стартовал, наконец, проект «**Легенды Аллодов**»!

Некоммерческим он стал по нескольким причинам. Во-первых, мы использовали движок **Dungeon Siege** по лицензии для создателей модификаций, которая не предполагает коммерческое распространение сделанной на его основе игры. Во-вторых, мы обсудили условия использования торговой марки «Аллоды» в своем проекте с «**Нивалом**» и «**Букой**» (тогдашними правообладателями), и они разрешили нам назвать игру «Легенды Аллодов» — с условием, что это будет не коммерческий проект. Ну и, в-третьих, мы подумали (несколько наивно, но все же!), что выпуск бесплатной игры, которую сможет скачать любой желающий, послужит визитной карточкой и рекламой для нас как для команды разработчиков.

Принято считать, что для того, чтобы разработать качественную игру, необходимо собрать достаточно большую команду. Чтобы как минимум человека три занималось дизайном уровней, три-четыре — 3D-моделингом, плюс два-три программиста, да еще сценарист, да еще геймдизайнер, да еще специалист по звуку, да еще... Практика показывает, что иногда даже очень сложные проекты делаются небольшим количеством разработчиков. Да, это удлиняет сроки создания игры, зато позволяет сделать тайтл более монолитным, с целостной концепцией.

Вопрос Сколько всего человек работало над проектом? Как набралась команда?



Создание низкополигональных моделей — один из сложнейших этапов работы над любой игрой.



Работа скриптов: несмотря на внушительные габариты, обитатели Троллинной Волости дружелюбны по отношению к гостям.



[Глеб]

На разных этапах разработки проекта работало от 2 до 6 человек. Набор мы осуществляли немного нетрадиционным образом. Обычно молодые команды разработчиков объявляют о намерении создать свой Новый Шедевр (Fallout-MMORPG или еще что-нибудь такое грандиозное) и тут же приступают к набору добровольцев-энтузиастов на тематических форумах.

Мы пошли другим путем. Во-первых, к моменту начала работ над «Легендами Аллодов» мы уже имели возможность неоднократно убедиться в том, что описанный выше способ не слишком эффективен (по крайней мере — если вы не собираетесь оплачивать работу членов команды из своего кармана). Тем более мы понимали, что наш проект — не коммерческий. Ставку (в коммерческом плане) мы сделали на нашу следующую игру, маячившую в отдаленной перспективе. В итоге, поскольку анонс «Легенд Аллодов» сразу привлек внимание игроков и прессы, мы решили — добровольцы, желающие работать над игрой, придут к нам сами. Самое интересное, что мы не ошиблись! Уже в течение первого месяца стали приходить письма от людей, желавших принять участие в проекте.

Сердце игры — диздок

Практически любая игра, даже очень маленькая, начинается с диздока. Но подходов к созданию дизайн-документа существует великое множество. Кто-то с самого начала пишет детальнейший план. Кто-то излагает только общую концепцию, а мелочи навешивает в процессе работы над проектом. Кто-то описывает игру с нуля, а кому-то больше нравится взять за основу уже существующий диздок сторонних разработчиков и заточить его под свою игру.

Вопрос Существовал ли у вас в начале работы диздок, которого вы строго придерживались, или то, что получилось в итоге, мало похоже на то, что задумывалось? Какие изменения и почему претерпела игра в процессе создания?



[Глеб]

Действительно, в начале работы над проектом мы очень ответственно подошли к написанию дизайн-документа. В итоге получился весьма монструозный талмуд, содержащий множество описаний персонажей, оружия, доспехов, локаций. Мы очень гордились своим диздоком, потому как все наставления, которые нам доводилось читать, утверждали, что хороший ди-

зайн-документ — едва ли не полпути к успеху проекта. А нам казалось, что наш диздок — очень даже хороший!

Однако впоследствии выяснилось, что у него был один очень существенный недостаток. Мы писали наш документ абстрактно — без учета особенностей и возможностей движка Dungeon Siege, опыта работы с которым у нас на тот момент не было. А разработка игры на готовом движке, который невозможно существенно изменить или доработать, так или иначе требует постоянной итерации дизайна в соответствии с требованиями и ограничениями, накладываемыми движком.

В результате, когда пришло время реализовать то, что было так легко и безо всяких задних мыслей расписано в дизайн-документе, мы столкнулись с целым рядом проблем. К нашей чести должен заметить, что «Легенды Аллодов» не пали жертвой массового фичеката, как это часто бывает со многими играми. Мы старались реализовать даже те возможности, которые принципиально не поддерживаются движком DS.

Задача осложнялась тем, что у нас не было исходных кодов и единственным доступным инструментом «глубокого моддинга» был встроенный скриптовый язык. Например, для того чтобы сделать прокручиваемый инвентарь в духе «Аллодов», пришлось писать дополнительную библиотеку и подключать ее к движку Dungeon Siege. Еще один пример — это система телепортеров. Сюжет «Легенд Аллодов» изначально предполагал, что игрок несколько раз переносится с карты на карту. Архитектура движка Dungeon Siege, делающая упор на непрерывность мира, исключает подобную возможность. Мы нашли выход из затруднительного положения при помощи «моментальных лифтов». То есть мы сделали такие летающие платформы, которые в считанные доли секунды переносили игрока из локации в локацию. В итоге получился своеобразный эффект телепортации.

Множество проблем было и с нелинейностью. Нам очень хотелось сделать разветвления в сюжете. Между тем Dungeon Siege — игра сугубо линейная, в стиле hack&slash. Нас же не устраивал такой вариант, когда игрок просто постоянно движется вперед по сценарию, не имея возможности сделать какой-то выбор, выполнить дополнительные задания, без которых дальнейшее прохождение невозможно. Одним словом, нашей целью было сделать достойное продолжение «Аллодов», которые представляют из себя отнюдь не Diablo-подобную RPG, в отличие от Dungeon Siege. И нам пришлось немало потрудиться, чтобы достичь поставленной цели.

Опытным путем



Вопрос Был ли у кого-то опыт создания коммерческих игровых проектов?



[Глеб]

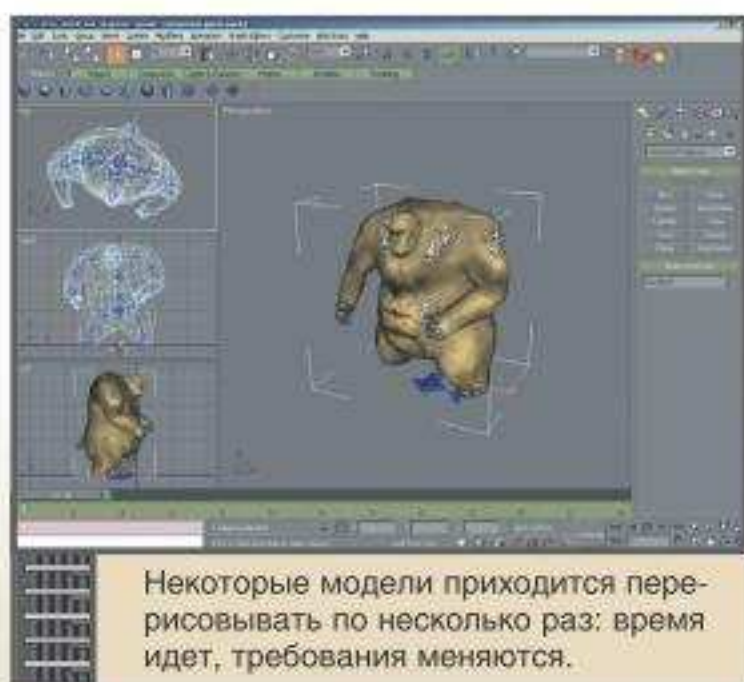
Увы, такого опыта ни у кого из нас не было. В начале работы над «Легендами Аллодов» большая часть команды имела лишь теоретические и некоторые практические навыки в области разработки игр. Мы черпали свои познания из тогда еще не столь многочисленных интернет-источников.

Некоторые из членов команды, впрочем, имели определенное отношение к игровой индустрии — принимали участие в тестировании ряда достаточно известных проектов, работали игровыми журналистами. Не слишком серьезно с точки зрения практического опыта разработки, но мы считали, что это все же лучше чем ничего.

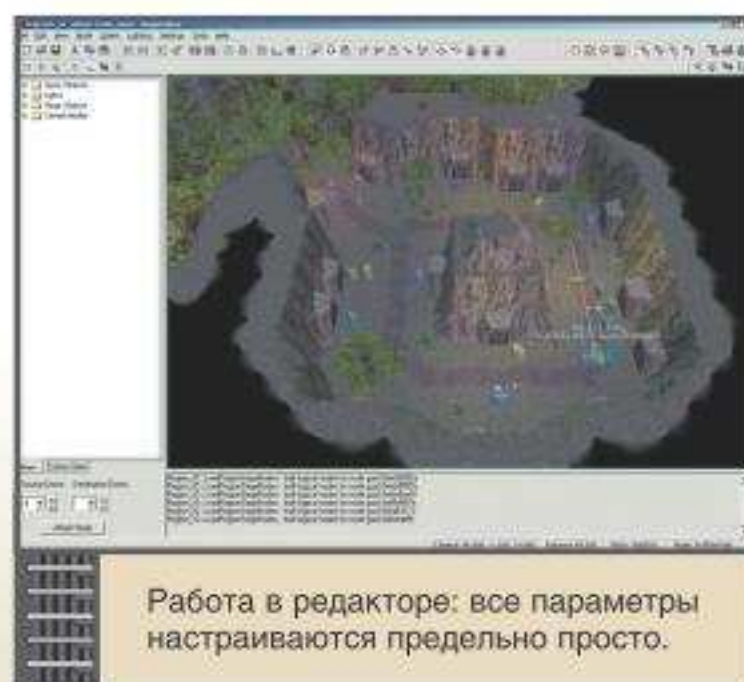
В геймдев-кругах, на специализированных форумах, да даже на нашем игроманском форуме в разделе «Карты, моды, два ствола» апологеты игрострой-жанра часто с пеной у рта доказывают, что создать новую игру, не имея в команде человека, уже съевшего на этом деле хотя бы половинку собаки, невозможно. Необходим такой человек, и все тут. «Легенды Аллодов» — наглядное доказательство того, что даже пользователи, до этого прямого отношения к геймдеву не имеющие, при должном подходе вполне могут создать полноценный проект. И не просто полноценный, а очень качественный.

В итоге в «Легендах Аллодов» появилось немало квестов и заданий, которые выполняются в несколько этапов, разветвлений и бонусных миссий. Возвращаясь к диздоку, могу также отметить, что он был в основном описательным, а не функциональным. Что совершенно неправильно. Разумеется, описания нужны и очень важны, однако отсутствие функциональной части заставило нас возвращаться к ней уже буквально за полгода до релиза!

Тем не менее, несмотря на все трудности, финальная версия «Легенд Аллодов» во многом соответствует нашему изначальному видению проекта. Отличия в основном касаются масштабов. В процессе разработки игры нам, к сожалению, пришлось отказаться от воплощения ряда квестов и одной небольшой сюжетной ветки. Кроме того, в ЛА отсутствует полноценный мультиплеер. В остальном же проект получился очень похож на ту игру, о которой мы мечтали, — и это радует!



Некоторые модели приходится перерисовывать по несколько раз: время идет, требования меняются.



Работа в редакторе: все параметры настраиваются предельно просто.

«Легенды Аллодов» наглядно показывают, что вполне можно писать диздок игры, еще не разобравшись с инструментарием и до конца не поняв, на каком движке будет реализована игра. Однако при этом надо быть готовым к тому, что в процессе разработки трудности непременно возникнут: например, выбранный в итоге движок может не соответствовать требованиям, предъявленным к игре в дизайн-документе. Может случиться и наоборот: движок даст значительно больше возможностей, чем предполагалось вначале, и будет просто глупо отказываться от добавления в сеттинг фиш, которые разнообразят игру и которые при этом несложно сделать.

Дела координационные

Любой руководитель проекта старается собрать свою команду, что называется, под одной крышей. Чтобы в любой момент можно было подойти, дружески похлопать по плечу, поздравить мужественно руку, лично поблагодарить, а в случае надобности и как следует надавать по шапке провинившимся. Но суровые реалии бесплатного игростроя и модостроения разносят участников команды по всей стране, а иногда и вообще по разным странам. Дизайнер уровней может попить чаи во Владивостоке, программист строчить код в Новосибирске, художник ваять мега-арты в деревне Гадюкино, а руководитель, словно паук в центре паутины, притаится где-нибудь в Бобруйске, пытаясь дергать за ниточки всех своих подчиненных.

Вот только по телефону, а чаще, конечно, через интернет, как следует не дернешь. А уж когда еще и финансовый стимул отсутствует... Тут приходится надеяться только на сознательность каждого работника.

ИМАНУИЛ Как координировалась работа участников проекта? Как часто они встречались в реале и так ли уж актуальны реальные контакты для создания полноценной игры?



[Глеб]

Координация осуществлялась в основном двумя путями. Те члены команды, которые работали локально, разумеется, постоянно встречались и общались в реале. А вот контакт с удаленными сотрудниками осуществлялся через интернет. Почта, ICQ, форум, чат — мы постоянно работали над тем, как упростить эти коммуникации и сделать их более эффективными.

На определенном этапе складывалась такая ситуация, когда половина команды, в лице ее организаторов — меня и Елизаветы Соколовой, находилась в Днепрпетровске, а вторая половина — в Омске. Соответствен-

но, приходилось постоянно заботиться о поддержании здорового «командного духа» и ощущения единства команды, что на таком расстоянии, конечно, нелегко. Но мы справлялись! При этом с ребятами из Омска мы пока что так ни разу не встретились в реале. Сейчас они уже не работают в N_Game Studios, команда стала полностью локальной, но мы регулярно общаемся и надеемся, что когда-нибудь сможем собраться вживую.

Я считаю, что реальные контакты играют очень важную роль при разработке любого проекта. Это подтверждает и наш, и чужой опыт. Когда работаешь через интернет, на решение какой-нибудь одной несложной задачи уходит иногда в 2—3 раза больше времени, чем при локальной работе. Бывали такие ситуации, когда у кого-нибудь из удаленных членов команды доступ в Сеть отсутствовал неделю-две, и в такой ситуации человек попросту выпадал из рабочего процесса. Если команда работает в одном городе, а еще лучше — в одном помещении, всех этих проблем можно легко избежать.

Организовать людей через интернет вполне реально, только нужно быть готовым к тому, что, скажем, на создание и текстурирование какой-нибудь простенькой 3D-модельки кролика-убийцы уйдет не два-три дня, а, скажем, неделя. А если в Гадюкино вырубят электричество, то и две-три недели. Приступая к удаленной работе над игрой, надо четко себе представлять, что подобные накладные неизбежны и иногда один участник команды сознательно или по воле случая может тормозить работу всех остальных.



Сегодня мы самым подробным образом изучили, как идея создать игру «во вселенной» плавно модифицируется в конкретные наработки. Мы тщательно разобрали вопросы координации деятельности команды, обсудили моменты, связанные с дизайн-документом игры. На этом наш разговор с Глебом Соколовым не заканчивается. В следующем номере мы пронзим острием мысли в тайны рекламирования бесплатных проектов, разберемся в проблеме текучки кадров, коснемся вопросов выбора движка для бесплатной игры и создания пререлизной демоверсии. Оставайтесь на связи. ■



Первые наброски одного из героев игры.

Рука помощи, нога поддержки



Кровопролитная битва у Северных Врат Каарга. Чтобы сражение выглядело реалистичным, разработчикам пришлось потрудиться.

ИМАНУИЛ Обращались ли вы за помощью к кому-то из разработчиков коммерческих игр? Удалось ли такую (и какую) помощь получить?



[Глеб]

В процессе разработки «Легенд Аллодов» мы регулярно поддерживали связь с «Нивалом», также общались и с «Букой». Помощь была в основном информационная. Не могу не отметить, что «Нивал» ни разу не отказал нам в консультации по интересовавшим нас вопросам. Мы же, со своей стороны, не «садились на шею» своим «старшим коллегам» и не докучали всевозможными своими проблемами, возникавшими в процессе разработки.

С «Нивалом» мы консультировались по тем вопросам, которые казались нам наиболее критичными, остальные — решали собственными силами. В качестве примера такой согласованной работы можно привести сценарий «Легенд Аллодов». В нашей игре есть много таких моментов, которые были лишь частично затронуты в первых-вторых «Аллодах», а также «Проклятых землях». Кое-что (например, история браслетов Ан-Амора и возникновения Проклятья Джунов) и вовсе впервые появилось именно в «Легендах». Все это накладывало на нас большую ответственность перед аудиторией поклонников вселенной Аллодов. Одна неверная деталь, один маленький промах, которыми часто грешат продолжения известных игр от сторонних разработчиков, могли начисто уничтожить атмосферу.

Поэтому, когда был готов сценарий «Легенд Аллодов», мы связались с «Нивалом» и отправили им наш документ для ознакомления. Каких-либо критических замечаний не последовало. Сценарий был одобрен «Нивалом», и, соответственно, в истории вселенной Аллодов появилась новая страница, написанная нами. Не это ли мечта любого фаната?

Ищите и обрящите. Начинающие команды часто стесняются или просто не догадываются в открытую попросить помощи у своих старших собратьев — разработчиков, уже выпустивших несколько успешных тайтлов. При этом логика не совсем ясна. Ведь если даже помощь не окажут, то, как минимум, удастся засветиться. Как максимум — помогут, укажут на основные ошибки. Разработчики «Легенд Аллодов» за помощью обратились и получили ее, что вне всяких сомнений сказалось на качестве игры.



Купеческие караваны у врат Каарга — столицы аллода Язес. Правильное движение бойцов задается путями следования.

журнал

**ЛУЧШИЕ
КОМПЬЮТЕРНЫЕ
ИГРЫ**

Приглашает
участников
и зрителей
на игру

ЭРУДИТ-КВАРТЕТ



Эрудит-квартет — командная игра-викторина про компьютерные игры.

Правила — на сайте <http://erudit.lki.ru>



Еще совсем недавно отечественная игровая индустрия варилась в собственном соку: разработчики делали игры в основном для внутреннего рынка, а на Западе продавали их, скажем так, по остаточному принципу. Проектов, которые выстрелили за рубежом, было катастрофически мало. Сегодня ситуация изменилась — теперь отечественные девелоперы работают над продолжениями знаменитых игровых серий (**Heroes of Might and Magic**, **Disciples**, **Jagged Alliance**).

Вот только не совсем понятно, в чем причина такого поворота событий. То ли западные издатели действительно считают Россию перспективной кузницей кадров, то ли им просто выгодно делать заказы (ведь разработка игр у нас стоит значительно дешевле). Вместе с нами в проблеме попытались разобраться:

AG — **Макс Тумин**, менеджер и гейм-дизайнер **MiST land** — **South** (к моменту поступления журнала в продажу эта компания уже волеется в состав **Game Factory Interactive**). Отвечает за проект **Jagged Alliance 3D**.

DM — **Дмитрий Гусаров**, руководитель **Katauri Interactive**, а в недавнем прошлом — глава **Elemental Games** (где создавались обе части «**Космических рейнджеров**»).

ChS — **Михаил Пискунов**, ведущий сценарист **KDV Games** (за его плечами «**Ванге-**

ры», «**Самогонки**», «**Периметр**», а вскоре еще и **Maelstrom**).

Представители же «Игромании» в лице **Владимира Болвина**, **Алексея Макаренкова** и **Светланы Померанцевой** задавали вопросы и докапывались до истины.

Пошаговый винегрет

Западные бизнес-акулы перестали бояться наших морозов, медведей, женщин в кокошниках и активно облизываются, поглядывая на российские игровые компании. Раньше западные издатели тоже сотрудничали с отечественными компаниями, но это были нерегулярные контакты. Считалось большой удачей заполучить такую работу, хотя иногда российских разработчиков не упоминали потом даже в титрах. Бывали и совсем печальные моменты, когда недобросовестные иностранные заказчики не выплачивали оговоренные заранее деньги.

*Однако сейчас ситуация изменилась. Nival недавно закончила **Heroes of Might and Magic 5** (тайтл такого калибра в России создавали впервые), «Акелла» три года назад отличилась «**Пиратами Карибского моря**» (опять же впервые такая громкая кинолицензия отдана в руки российских разработчиков). Что дальше?*

Винегрет С чем связана такая активность зарубежных издателей (и так ли уж она высока)? Почему разработку игр по известным западным брендам начали отдавать в руки наших девелоперов? Отечественные разработчики набрались опыта и на равных могут конкурировать с самыми западными компаниями? Или речь идет об уменьшении стоимости разработок (поскольку рабочая сила у нас стоит дешевле)? Может быть, дело в каких-то особых отечественных технологиях, широте русской души, разностороннем советском образовании?



[ChS]

Эта тема довольно многогранна. Да, Россия становится частью мировой индустрии, но есть один нюанс. А именно — нюанс в лицензии. В мире широко распространена практика, когда владельцы делегируют разработку продукта по своей лицензии (или же части продукта) сторонней компании и даже за границу. Разумеется, полностью контролируя работу, с правом вето в принятии решений. Последующая судьба продукта и бренда полностью в руках владельца. Конечно, разработчикам тоже кое-что перепадает, вариантов сотрудничества много. Но сути отношений это не меняет.



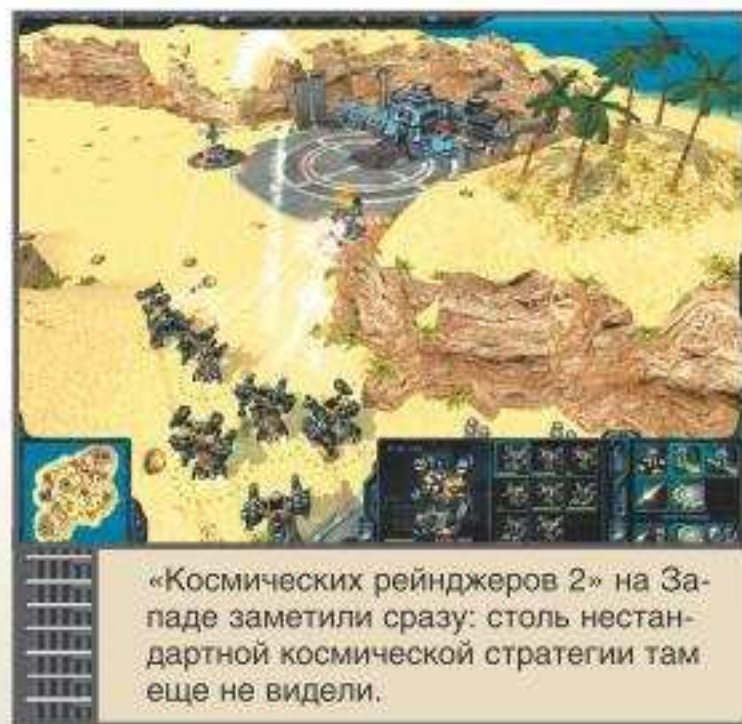
[AG]

Прежде всего, необходимо отметить такой нюанс: все эти тайтлы (**HoMM 5**, **Disciples 3**, **Jagged Alliance 3**) из непопулярных жанров — пошаговые стратегии/тактики. Что еще важнее — компании, которые начинали эти серии, давно уже на том свете. А пошаговые стратегии рассчитаны в основном на хардкорщиков, которых, в общем-то, не так уж и много.

Поэтому излишнего оптимизма по поводу прихода иностранцев я не питаю. На Западе никто просто не захотел заниматься продолжениями. А если и захотел, то очевидно, что наши разработчики предложили более выгодные условия (согласились на сжатые сроки и меньший процент от прибыли). Не стоит искать тут ничего особенного. На са-



«Ил-2: Штурмовик» — одна из самых популярных на Западе отечественных игр.



«Космических рейнджеров 2» на Западе заметили сразу: столь нестандартной космической стратегии там еще не видели.

мом деле все гораздо прозаичней — как в дешевой мыльной опере.

Это бизнес, тут все решают деньги — либо чистые, либо потенциальные. Выбирая российских разработчиков, западные компании сначала учитывали выгоду. Потом уже шли опыт и технологии, а в самую последнюю очередь — широта русской души вместе с разносторонним советским образованием.

Почему нам дали поддержать факел

ВНИМАНИЕ Тогда возникает другой вопрос: почему за такие знаменитые сериалы, как HoMM, Disciples и Jagged Alliance, на Западе никто не взялся? У нас на этот счет несколько версий:

— Родоначалники устали (а в случае с HoMM и Jagged Alliance — попросту обанкротились) от собственных миров настолько, что не хотят их больше видеть и всем скопом ушли обустривать что-то другое (экшены, RPG, виллу на Канарах, личную жизнь). Им это больше неинтересно. Ну и хорошо, значит, у наших разработчиков появилась прекрасная возможность подхватить знамя;

— У западных девелоперов иссякли идеи. Они больше не знают, что нового можно сделать в том же HoMM. Ведь основные идеи лежат в сериалах, как рельсы, — ехать по ним комфортно, но в сторону не свернешь. Поклонники, как правило, встречают нововведения в штыки. Вспомните, сколько таких примеров было в истории геймдева. А иногда нововведения были такие, что менялся не только геймплей игры, но и даже жанр (см. **C&C: Renegade**). Но фаны не хотят видеть того, что не похоже на их любимую вселенную;

— С сериалами нужно обращаться очень аккуратно, как с хрупкой китайской вазой. Одно неловкое движение — и ценное произведение искусства превращается в груды сверкающего осколками хлама. Западных коллег пугает груз ответственности. Сегодня ты купаешься в лучах славы и пользуешься заслуженным авторитетом. А завтра освистан и скрываешься от улюлюканий толпы, поскольку решил убрать из игры неудачную, на твой взгляд, расу слонопотамов. Оно им надо? Гораздо выгоднее критиковать работу молодых девелоперов, решивших продолжить твое дело. А нам оно надо? Конечно, почему бы на чужих плечах не въехать в мировую игрокостроительную индустрию?



[AG]

Ничего у них не иссякло. Это у нас наблюдается «застой». Все лучшие инновационные игры последнего времени сделаны в



Старичок Venom за рубежом оценили достаточно высоко. Более популярных игр этого жанра у нас пока не выпускали.

Аутсорсинг



В игровой индустрии часто возникают ситуации, когда девелоперам выгодно переложить часть забот на плечи других компаний. К примеру, нет у них специалистов нужного уровня, или сроки поджимают. Так и возникло такое понятие, как аутсорсинг — привлечение сторонних разработчиков. В России рынок подобных услуг развивается не детскими темпами. Достаточно сказать, что некоторые западные компании открыли у нас свои постоянные региональные представительства. Видимо, чтобы не ездить туда-сюда, а все решать на месте.

Одним из самых уважаемых аутсорсеров в России считается питерская фирма **Creat Studio**. В момент образования студии, 12 лет назад, основателей интересовало, прежде всего, компьютерная анимация. На тот момент у нас мало кто занимался ею на профессиональном уровне. Компания фактически собрала вокруг себя лучших аниматоров страны, поскольку

большого спроса на эту профессию (да и на саму продукцию) тогда не было.

Поначалу пришлось заниматься клипами для Шевчука, Гребенщикова (не фабриканта) и других музыкантов. Делали кое-что для телевидения. В процессе убедились, что качество конечного продукта вполне на мировом уровне. Компании удалось получить несколько заказов из-за рубежа. Благодаря высочайшему мастерству исполнения и точности в сроках она закрепилась на западном рынке. В портфолио Creat Studio — заказы от **Activision**, **Electronic Arts**, **LucasArts**.

За годы работы с зарубежными заказчиками команда набрала опыт и завоевала авторитет. Немало российских компаний тоже пошло по этому пути, причем не только в 3D-графике и анимации. Основной причиной, по которой у них не переводятся заказы, является соотношение цены и качества. Иметь с нами дело более выгодно, чем с западными коллегами.

Однако в последнее время у России появился серьезный конкурент — Индия. Все благодаря низкому уровню жизни и высокой плотности населения. Разработка игр в этой стране стоит дешевле, так что индийцы легко могут собрать на один проект до двухсот человек. Спасает пока то, что до качества наших компаний им пока далеко. Но уже сейчас понятно, что одним аутсорсингом долго не проживешь. Поэтому Creat Studio уже давно занимается собственными разработками.

основном на Западе. А мы в лучшем случае «на подхвате», когда нужно сэкономить средства. И даже тут российским разработчикам отдают не самые популярные жанры. При этом громкие названия ничего не решают. Это не означает, что теперь мы крутые девелоперы. Ведь напрашивается вопрос: почему там, на Западе, никто не пожелал связываться с такими брендами?..



ВНИМАНИЕ А что плохого в желании потратить меньше денег, получив игру такого же качества? Продолжение известной серии — все равно что передача олимпийского факела из рук в руки. Надо быть уверенным, что новый факелопосец побежит по проторенной дорожке, а не свернет к ближайшей пивной, не заблудится в темном лесу в поисках новых путей, не погасит огонь... Дело-то

ответственное. Раз воротили зарубежного игропрома доверили нам делать новый HoMM и JA, значит «акции» российских девелоперов в аккульих глазах выросли... Логично в будущем ожидать и более серьезной работы.



[AG]

Плохо здесь то, что появляется необоснованная уверенность в своей крутости и, как следствие, наступают жуткие последствия при столкновении с реальностью. Бежать по проторенной дорожке — невелика радость. Вот если бы доверяли нам целиком всю работу по продолжению серии — вот это было бы круто. Так ведь нет этого. Боятся они.

Следовательно, не стоит думать, будто мы теперь сами с усами. Есть другие более прозаические причины, почему западные владельцы лицензий отправили эти тайтлы в Россию. При этом я бы сказал, что они не столько доверяют нашим способностям, сколько рискуют — идут ва-банк, если вспомнить о финансовых проблемах некоторых зарубежных издателей. Просто мы обходимся намного дешевле.

Где рубить окно

ВНИМАНИЕ Но ведь кроме России на свете много других стран, где стали бы работать и за меньшие деньги. Разве нет? Нашлась бы какая-нибудь Тринидад и Тобаго, где за работу возьмут, фигурально выражаясь, мешок риса, а черные невольники обеспечат любые самые сжатые сроки.



«Периметр» за границей заметили, но стать популярной игре помешал излишне нестандартный геймплей.

Однако заказы ушли в Россию. Почему?

Вероятно, нашим разработчикам доверяют больше. Этот уровень доверия даже выше, чем у родных отечественных геймеров. Ведь у многих из них лейбл «Сделано в России» вызывает скорее настороженность. Про зарубежных игроков и говорить нечего. В этом плане факт передачи громких зарубежных тайтлов (не второй, а самой первой свежести) — это как знаменитое окно в Европу Петра Первого. В данном случае даже не в Европу, а в мир!



[AG]

Развивающихся стран полно, но не везде делают игры и не всегда там, где делают, получают продукты хотя бы среднего качества. Несмотря на стереотипы, мы все-таки не настолько отсталая страна. Если в России делают игры лучше, чем в каком-нибудь Зимбабве, то чем тут гордиться?



[DM]

Мне кажется, окно в Европу — это нечто другое. Показательно не производство чужих брендов, а появление наших собственных. Вот «Ил-2» — это окошко. В этом случае мы открываем игровые карты и смотрим на отличные отзывы мировой прессы. Среднестатистический балл покажет вам крутость российских разработчиков игр.

Когда этот балл станет выше 80%, это можно будет назвать качественным ростом нашей игровой индустрии. И когда балл станет выше 85%, россиянам станут доверять без всякого сравнения с Тринидадом и Тобаго. Можно еще для сравнения поставить рядом табличку с десятью зарубежными играми, популярными в России. Взять **Guild Wars** и **World of Warcraft** — видим рейтинги в 89% и 91% соответственно. Вот тогда и станет понятно, к какому результату нужно стремиться, чтобы рубить окно.

Кстати, говорить о том, что «зачет» по лицензионным играм мы сдали, пока рано. Нужно достойно завершить другие «зачеты» — **Disciples 3**, **Jagged Alliance 3D**. Тем не менее российские разработчики уже являются частью мировой индустрии компьютерных игр, взять хотя бы аутсорсинг (выполнение работ по заказам иностранных компаний).



Победы на ниве аутсорсинга, конечно, есть. Но что они нам дают? Не секрет, что ушлые иностранцы нередко устраивают нашим разработчикам на-

Штурмуем Запад



Мы взяли небольшое интервью у продюсера студии **Creat Studios** — **Михаила «ЗАВХОЗ» Федорова**.



Михаил, говорят, вы ушли от аутсорсинга и последние несколько лет занимаетесь чем-то другим?



[ЗАВХОЗ]

Совершенно верно. В последние годы **Creat Studios** активно занимается производством консольных игр по крупным западным лицензиям. Не так давно была закончена работа

над второй частью **American Chopper** — это игра по мотивам популярного американского реалити-шоу. Она вышла сразу на PS2, Xbox и GameCube. В США удалось продать более миллиона копий. В ближайшем будущем **American Chopper** появится на российских прилавках (издателем выступает компания «Акелла»).

В настоящий момент завершается работа над детской игрой для PS2 под названием **Biker Mice from Mars** по весьма популярному на западе мультфильму «Мыши-рокеры с Марса». Кроме того, в недрах **Creat Studios** ведется работа над архиважным и до последнего момента суперсекретным проектом — шутером **Coded Arms: Contagion** для PSP (западный издатель — **Konami**). Это первый случай в истории российского игропрома, когда отечественная компания-разработчик делает проект для крупного японского издателя, поэтому мы уделяем ему особое внимание. К тому же эта игра — продолжение самого популярного шутера для PSP, так что ответственность на нас лежит огромная.

стоящую потогонку, да и с выплатами обманывают сплошь и рядом. Для аутсорсеров Россия — резервуар трудолюбивых, готовых перерабатывать чужие идеи и задаром гнать продукт иностранной жизнедеятельности.

Может быть, без этого этапа не обойтись. Это все же наработка опыта, неплохие (для нас) деньги на раскрутку, связи на будущее. Но самостоятельная разработка брендов с мировым именем по лицензии (насколько такая работа может быть самостоятельной) выглядит уже переходом на следующий уровень.

Акулы присмотрелись (а может, наши на аутсорсинге примелькались) и начинают предлагать более серьезные вещи. Ведь в руки российских девелоперов отдадут не похождения американского «Кузи» для зародышей последних месяцев беременности, а громкие сериалы. Как не задаться вопросом — не переводят ли нас с хлопковых полей аутсорсинга в высшую лигу?



[ChS]

Лицензию могут забрать в любой момент. Вот пример, имеющий некоторое отношение к **HoMM 5**: мой любимый **Rayman 3: Hoodlum Havoc** делался в Китае, а над следующей частью трудятся

уже девелоперы из Болгарии. **Rayman** — не самый последний аркадный бренд, похоже, **Ubisoft** нравится подобная практика.

Каков вывод? Да, приличные люди доверяют нам посторожить своих лошадей. Да, в игростроении Россия может, наконец, соперничать с Болгарией, где население, замечу, раз в двадцать меньше нашего. Так что не совсем ясно, с какой полки брать пирожок, — хозяином положения остался иностранный дядя.

Что же может послужить поводом для беспредельного оптимизма? Это когда русский девелопер купит звездную забугорную лицензию или целую западную компанию со всеми ее брендами и сможет работать над ними по своему разумению с целью завоевать мировой рынок. Случится ли это, пока неясно. Существует такой неблагоприятный (и довольно неприятный) фактор, как удорожание разработки игр. Достаточно пессимистов, которые даже пророчат крах российского игропрома и растаскивание его обломков западными хищниками. С другой стороны, прогресс очевиден, по крайней мере, местами.



Как ни старались мы зарядить оптимизмом девелоперов по поводу разработки в наших пенатах зарубежных хитов, ничего из этого не вышло. Видимо, не все так просто, как видится нам со стороны. Слишком много подводных камней, которые могут потопить игру на любой стадии готовности. Да и остальные собеседники считают показательным не высокие продажи лицензионных сериалов, а высокую популярность собственных игр.

Однако нельзя не отметить, что раньше таких проектов, как **HoMM**, **Disciples** и **Jagged Alliance**, нашим разработчикам никто не предлагал. Значит, есть подвижки, пусть и небольшие. Не исключено, что вот так, «пошагово», мы в конце концов доберемся до вершин мирового Олимпа игровой индустрии. ■



«Шторм», которому у нас ставили очень высокие оценки, иностранными журналистами был оценен очень средне.



А вот в случае с пятью «Героями» и западные, и отечественные журналисты были единодушны.

Российские игры в зарубежных рейтингах

Помечтать о мировом господстве в нашей стране никогда не считалось зазорным. А уж в интеллектуальной сфере, судя по пассадам юмориста Задорнова, мы впереди планеты всей. Причем давно. Мечтать, как известно, не вредно, а геймерам очень даже полезно, ведь именно богатая фантазия помогает нам полностью погружаться в игровой мир и представлять себя в роли вершителей виртуальных судеб. Однако еще лучше знать положение вещей не на словах, а на деле.

Чтобы лучше представлять себе, насколько котируются отечественные игры на Западе, мы решили провести обобщенный анализ. Он не претендует на абсолютную полноту, но близок к этому.

Представляем вашему вниманию результаты работы российского геймдева на сегодняшний день. Но сначала объясним некоторые детали, чтобы всем было понятно, откуда появились те или иные цифры. Результаты подбивались в несколько этапов:

1. По каждой игре выбиралась информация с огромного количества авторитетных иностранных игровых ресурсов (более 35).

2. Оценки тщательно заносились в таблицу.

3. Итоговая сумма баллов выводилась как среднее арифметическое из общего количества. При этом отбрасывалась самая низкая и самая высокая оценка, чтобы крайние точки зрения не влияли на общий результат (правда, только в том случае, если эти экстремумы появлялись в единственном числе).

Для наглядности рядом с российскими играми мы поместили лучших представителей мирового игропрома — ведь все познается в сравнении. Все внимание на таблицу.

Первый и самый главный вывод: нам есть чем гордиться! «Ил-2: Штурмовик» взлетел выше многих зарубежных хитов. Впрочем, это мы знали и раньше. Но то, что следом за ним окажутся «Космические рейн-

джеры 2», — сюрприз для многих! Вот вам еще одно доказательство того, что геймеры везде одинаково падки на хорошие игры. И что «тупые американцы» живут только в рассказах юмориста Задорнова. Кстати, в Америке «Космические рейнджеры 2» вышли совсем недавно (редкий случай, когда мы получили самое лучшее и намного раньше).

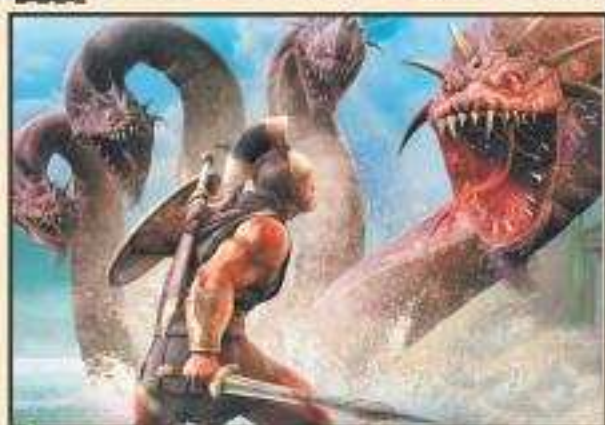
Высокие оценки получили «Операция Silent Storm», «Периметр», «Блицкриг» и многие другие игры, которые мы у себя на родине Мичурина и Циолковского точно так же любим и уважаем.

Во-вторых, невооруженным глазом видно, что стратегии (и в реальном времени, и пошаговые) у наших девелоперов получаются лучше всего. С другими жанрами так не получается.

Картина, в принципе, получилась неплохая. Однако почивать на лаврах нашим разработчикам пока рано — есть еще куда стремиться.

СВОДНЫЙ РЕЙТИНГ РОССИЙСКИХ И ИНОСТРАННЫХ ИГР ПО ОЦЕНКАМ ЗАРУБЕЖНЫХ ИГРОВЫХ ИЗДАНИЙ (ДЛЯ РС)

Иностранные игры	Рейтинг	Отечественные игры
Half-Life 2	9.5	
Grand Theft Auto: Vice City, Half-Life	9.4	Ил-2: Штурмовик
Unreal Tournament 2004	9.3	
Star Wars: Knights of the Old Republic, World of Warcraft, Call of Duty	9.2	
Civilization 4, Battlefield 2, F.E.A.R.	9.1	
The Elder Scrolls 4: Oblivion, The Sims 2	9.0	
The Elder Scrolls 3: Morrowind, Far Cry, Warcraft III: The Frozen Throne, Prince of Persia: The Sands of Time, Max Payne 2: The Fall of Max Payne	8.9	
Warhammer 40,000: Dawn of War, Age of Mythology	8.8	
DOOM 3, SWAT 4, Sid Meier's Pirates!, Halo: Combat Evolved	8.7	Космические рейнджеры 2
SimCity 4, TRON 2.0, Age of Empires 3, Need for Speed Most Wanted	8.6	
Fable: The Lost Chapters, The Movies, LOTR: The Battle for Middle-Earth	8.5	Операция Silent Storm
Ground Control 2: Operation Exodus, Deus Ex: Invisible War, Thief: Deadly Shadows, Final Fantasy XI	8.4	
NBA Live 2005, Myst 4: Revelation, Painkiller, Vampire: The Masquerade — Bloodlines	8.3	
Quake 4, Black & White 2, Dungeon Siege 2	8.2	Перл-Харбор (Pacific Fighters)
Empire Earth 2, EverQuest 2, Medal of Honor: Pacific Assault	8.1	
Hitman: Contracts, Syberia 2, Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide	8.0	
Manhunt, Evil Genius, Warlords Battlecry 3	7.9	Периметр, В тылу врага: Диверсанты, Демиурги 2, Блицкриг
Unreal 2: The Awakening, Serious Sam 2, Scrapland	7.8	Venom
Zoo Tycoon 2, UEFA Euro 2004, Beyond Divinity, Silent Hill 4: The Room	7.7	
XIII, Worms 3D, Peter Jackson's King Kong	7.6	
BloodRayne 2	7.5	Heroes of Might and Magic 5, Казаки 2: Наполеоновские войны
Delta Force: Black Hawk Down — Team Sabre	7.4	Блицкриг: Пылающий горизонт, Secret of the Silver Earring
The Bard's Tale, Conflict: Global Terror	7.3	
Forgotten Realms: Demon Stone, Harry Potter and the Prisoner of Azkaban	7.2	
Counter-Strike: Condition Zero, The Matrix Online	7.1	
Stronghold 2	7.0	Пираты Карибского моря, Lock On: Modern Air Combat
Master of Orion 3	6.9	
Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	6.8	
Lineage 2: The Chaotic Chronicle	6.7	
Playboy: The Mansion, Shadow Ops: Red Mercury	6.6	
The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe	6.5	
Special Forces: Nemesis Strike	6.4	
Breed	6.3	
Atlantis Evolution	6.2	
Hammer & Sickle	6.1	Противостояние 4, RC Cars
Lords of EverQuest, ShellShock: Nam '67	5.9	
Postal 2, Diplomacy	5.8	
Shrek 2, Manchester United Club Football 2005	5.5	Kreed
Restricted Area	5.4	Власть закона
Soldner: Secret Wars	5.3	Звездные волки
Dungeon Lords, War Times	5.0	
Charlie and the Chocolate Factory, L.A. Rush	4.5	
Catwoman	3.6	



РЕДАКТОР ТИТАНОВ

СОЗДАНИЕ УРОВНЕЙ ДЛЯ TITAN QUEST

ЗДУАРД КЛИШИН

Titan Quest — игра высшего класса. Прекрасная графика, увлекательный геймплей, высокая реиграбельность. Но рано или поздно созданные разработчиками ландшафты надоедают, квесты заучиваются наизусть, в любой локации заранее знаешь, откуда в следующий момент выскочит монстр... Самое время загрузить редактор уровней и сделать что-нибудь свое.

Сегодня мы создадим несложный уровень, засадим его растительностью, проложим русла рек, возведем горы и небольшие строения и заселим новый мир монстрами.

НАБОР УТИЛИТ

Если вы заглянете в корневой каталог игры, то обнаружите в нем несколько утилит и редакторов, позволяющих коренным образом изменить мир игры. Главная программа — **Editor.exe**. Она предназначена для создания новых уровней. Освоить редактор относительно просто, никаких специальных знаний вам не потребуется, но данную статью придется прочитать до конца.

QuestEditor.exe — программа для написания логических квестов. Инструмент с массой возможностей, но уже посложнее, чем редактор уровней. Для создания многокомпонентных заданий придется изучить основы программирования. Данный редактор будет рассмотрен нами отдельно в одном из ближайших номеров журнала (в виде отдельной статьи или в форме видеоурока).

Утилита **ArtManager.exe** позволяет управлять различными модификациями и создавать для них специальные заготовки. В основном мы будем использовать ее для перевода исходных файлов карт в оптимальный для редактора **Titan Quest** формат (**TEX** и **MAP**).

ПЕРВЫЙ СТАРТ

Запустите утилиту **ArtManager.exe**. Программа попросит вас указать три рабочих каталога. Ничего не изменяя, нажмите на кнопку **Ok**, после этого менеджер загрузится автоматически. Выберите пункт меню **Help\Install Tutorials**, чтобы установить ряд файлов-примеров, созданных разработчиками.

Откройте файл **Editor.exe** из корневого каталога **Titan Quest** и в появившемся меню в поле **Mod Name** выберите пункт **Tutorial01**. Дважды щелкните по кнопке **Source**, перейдите в папку с картами (**Maps**), выделите файл **Tutorial-Basic_Navigation.wrl** и нажмите **Ok**. После загрузки игровой локации перед вами появится окно редактора. Сейчас программа работает в так называемом режиме «макета». Почти всю область приложения занимает окно перспективы, в котором отображается уровень.

Для перемещения камеры по карте щелкните в окне 3D-вида правой кнопкой мыши и, не отпуская ее, переместите манипулятор. Для масштабирования картинки воспользуйтесь колесиком мышки, камера тоже крутится ею (с зажатой средней кнопкой). Чтобы перевести редактор уровней в режим редактирования, выделите «коробку» в окне просмотра и нажмите на кнопку с изображением двух красных стрелок, расположенную под шапкой главного меню. Вы увидите, что на инструментальной панели активируется множество кнопок, а окно 3D-вида будет смещено в сторону поля редактирования.

РАБОТА С ОБЪЕКТАМИ

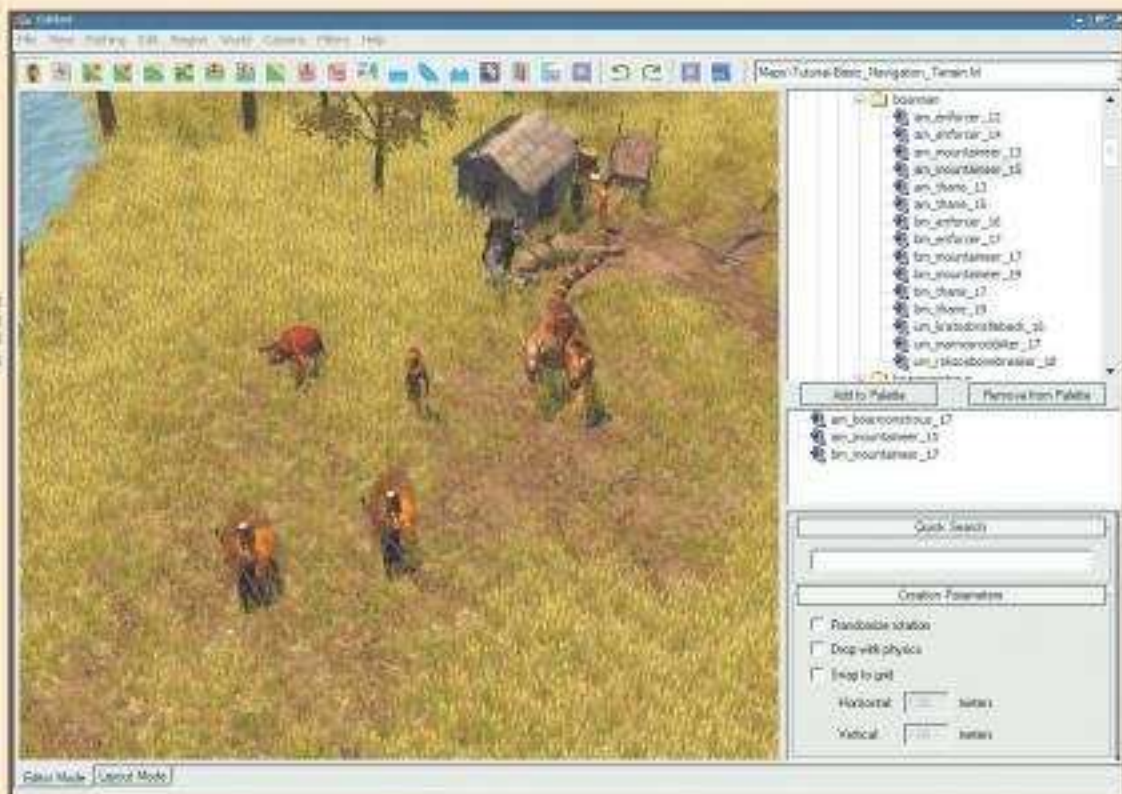
Давайте поучимся добавлять объекты на карту. Убедитесь, что выбран инструмент, предназначенный для расстановки различных

элементов на уровне (первый по счету на панели инструментов). Перейдите в поле редактирования и выберите в панели директорий каталог **records\creature\monster**, а затем — желаемый тип монстра, например, **Vimos** и его разновидность **bm_ancientlifeeater_33** (проживает в каталоге **records\creature\monster\Vimos\bm_ancientlifeeater_33**). Кликните по кнопке **Add to Palette**, чтобы добавить монстра в так называемую палитру. Чтобы поместить персонажа на уровень, выделите его в поле палитры, а затем кликните левой кнопкой мышки в любом месте карты.

Для того чтобы установить новое местоположение объекта на карте, необходимо щелкнуть по нему левой кнопкой мыши. Перед вами появится индикатор перемещения — стилизованный круглый символ. Для передвижения элемента по осям **X** и **Y** нужно поместить курсор мыши в центр символа и передвинуть мышью с зажатой левой кнопкой. Для изменения высоты или **Z**-координаты любого элемента достаточно ухватиться мышью за внутренний круг символа и перетащить объект на новое место. Если вам нужно повернуть созданный элемент, то вы должны ухватиться за внешний круг индикатора и в очередной раз передвинуть мышью с зажатой левой кнопкой. Для удаления какого-либо объекта со сцены щелкните по нему левой кнопкой мышки (объект будет выделен) и нажмите клавишу **Delete**.

Чтобы создать точную копию какого-либо элемента уровня, выделите нужный объект и скопируйте его в буфер обмена с помощью комбинации клавиш **Ctrl+C**, а затем поместите клон на карту (**Ctrl+V**).

Чтобы потренироваться, задайте новое местоположение кустам, домикам и прочим элементам, находящимся на сцене. После этого вновь



Взгляд на уровень из редактора... и из игры.

обратитесь к дереву каталогов и добавьте на палитру, а затем и на сам уровень стартовое место игрока (**records\controls\spawnplayer**).

Обратите внимание, что палитра создана для работы лишь с самыми необходимыми объектами. Элементы, которые вы добавляете на уровень редко, можно активировать прямо из дерева каталогов. Для этого достаточно выбрать необходимый объект, а затем создать его на карте (щелчок левой кнопкой мышки).

ДЕРЕВО КАТАЛОГОВ

Вернемся к дереву каталогов и рассмотрим содержимое каждого из них более подробно. Раскройте папку **records** — перед вами предстанет множество подкаталогов. Директория **\controls** содержит элементы, соответствующие точкам возрождения игрока. В каталоге **\creature** собраны различные персонажи — NPC и монстры. Здесь же вы сможете найти и несколько созданий, специально сделанных для показа на E3 (группа **records\creature\monster\3 demo monsters**).

В категории **\effects** находятся каталоги со спецэффектами — огонь, шторм, заморозка, свечение ауры. Группа **\items** содержит в себе всевозможные элементы игрового мира — контейнеры, телепорты, квестовые объекты. В категории **\lights** расположились источники освещения. В каталоге **\particles** представлен всего один элемент — эффект, проявляющийся на месте возрождения персонажа в игре.

Особое внимание следует уделить категориям **\scenerybabylon**, **\sceneryegypt**, **\scenerygreece**, **\sceneryolympus** и **\sceneryorient**. Эти группы содержат различные здания, природные объекты (камни, деревья, кустарники, водопады, скалы) и статуи. В **\sounds** спрятаны звуки, а в **\underground** — элементы подземных уровней.

Есть еще несколько интересных категорий, но мы оставляем их вам для самостоятельного изучения: все, что нужно для создания простейшего уровня, уже есть в упомянутых выше папках.

КОМПИЛЯЦИЯ И ТЕСТ

На заготовленной разработчиками карте мы разместили ряд уникальных объектов —

новые сооружения, монстров, место для старта игрока. Самое время опробовать созданную локацию в игре.

В редакторе уровней перейдите в режим отображения макета уровня — вкладка **Layout Mode** (располагается прямо под окном 3D-вида). Выберите пункт меню **Build\Rebuild All Pathing**, затем **Build\Rebuild All Maps**, чтобы перестроить все карты (в частности мини-карты для радара) и пути. Путьевые сетки (создаются через пункт **Rebuild All Pathing**) определяют, как будут перемещаться NPC и монстры. Если вы будете изменять уровень, на который уже нанесены пути, то вам придется подправить их. Сохраните изменения (**File\Save All**) и закройте программу.

Запустите утилиту **ArtManager.exe** из корневого каталога игры, выберите в меню **Mod>Select** пункт **Tutorial01** и нажмите клавишу **F7** для компиляции уровня в формат игры. Через несколько секунд менеджер создаст необходимые файлы, после чего можно приступать к тесту уровня непосредственно в **Titan Quest**. Загрузите игру, выберите пункт меню **Play Custom Quest**, а затем созданную нами карту. Нажмите кнопку **Play**, чтобы запустить уровень.

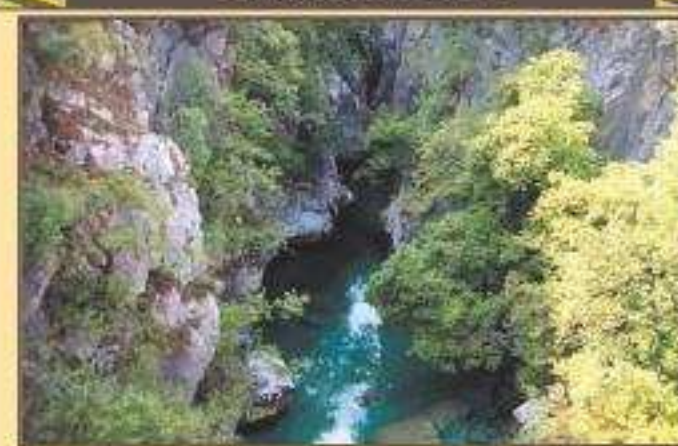
КАРТОСТРОЙ

Теперь, когда вы познакомились с основами создания карт для **Titan Quest**, можно попробовать силы в разработке уровня с чистого листа — создать ландшафт, определить тип растительности, нанести на карту реки и озера, выстроить города и поселить монстров.

Запустите утилиту **ArtManager.exe**, выберите пункт меню **Mod\New** и присвойте произвольное название вашей разработке, например, **Igromania_TQ**. Закройте программу. Загрузите редактор уровней и выберите из списка **Mod Name** название мода — **Igromania_TQ**. Перейдите в каталог **source\maps**, задайте название новой карте (скажем, **MANIA**) и нажмите **Ok**. Подготовительный этап работы завершен.

Как вы могли уже заметить, в окне перспективы отсутствуют какие-либо базовые объекты сцены, ландшафта попросту нет — его еще надо создать. Для этого выберите пункт меню **Region\Add New Terrain** и в по-

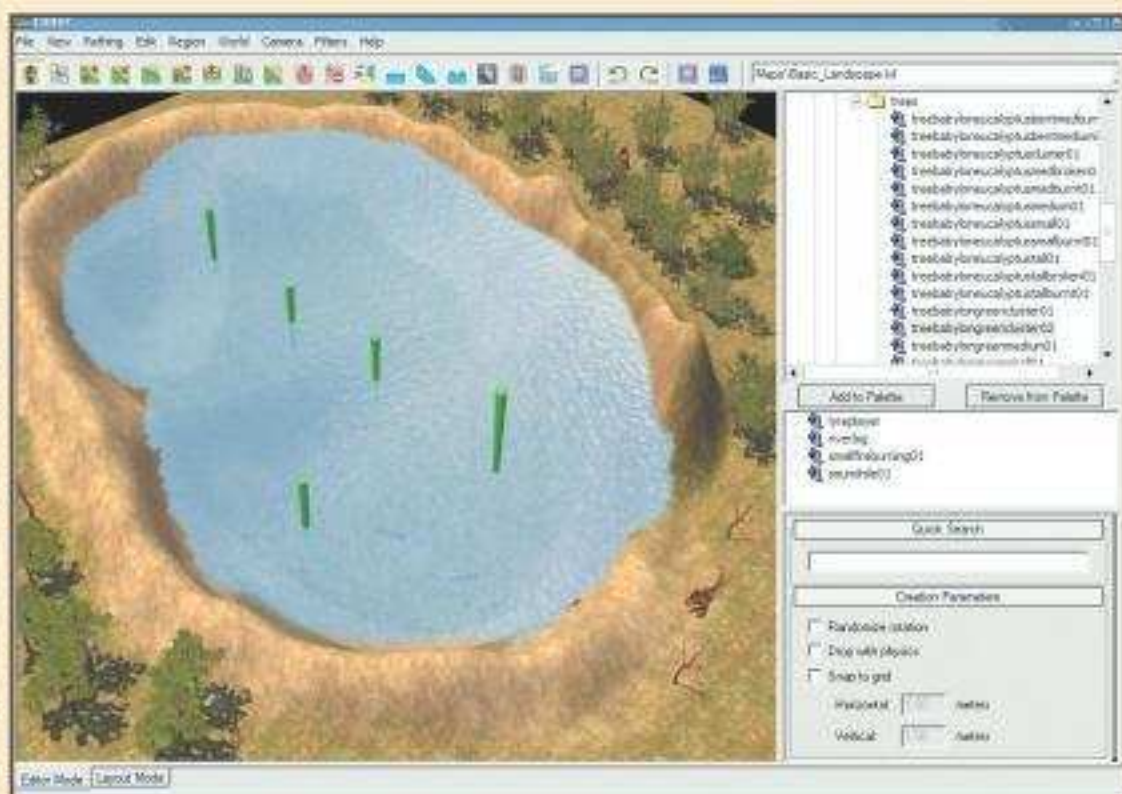
ГИДРОСФЕРА



При создании ландшафта можно добавить на карту несколько рек и озер. В этом вам поможет инструмент **Water Tool** (активация — через кнопку с изображением водной поверхности на инструментальной панели, 13-й по счету инструмент).

Создание речки, озера или даже моря в редакторе осуществляется поэтапно. Сначала нужно добавить новый тип водной поверхности в поле редактирования. Для этого в свитке **Water Types** кликните кнопку **Add**. Когда новый тип будет создан, дважды щелкните по нему левой кнопкой мышки — перед вами появится окно редактора водной поверхности (**Water Type Editor**). Перемещением бегунков разрешено задать скорость течения (параметр **Speed**), гладкость водной поверхности (**Smoothness**), отражения (**Reflectivity**), направление течения (**Direction**), прозрачность и даже цвет воды. После правки всех необходимых параметров нажмите кнопку **Apply**, а затем **Ok**.

Перейдите в поле **Water Brush Properties** в окне редактирования и установите радиус кисти и высоту, на которой будет создана вода. Выберите из списка созданный тип водной глади и по аналогии с формированием ландшафта добавьте на уровень реки, озера, болота. Если речь идет исключительно о создании речных систем, то тут рекомендуем воспользоваться инструментом **River Tool**, который расположен на инструментальной панели сразу же за элементом **Water Tool**. Просто создаете новый тип поверхности, выбрав его в свитке **Water Types**, и, удерживая зажатой клавишу **Shift**, обозначаете на уровне контрольные отметки, по которым пройдет русло реки.



Формируем на карте котлован для озера.



Выкурить монстров из заброшенной деревушки на новой карте — непростая задача.

явившемся окне укажите путь хранения файла — **source\maps** (сохранять файл ландшафта в другие каталоги не рекомендуем, возможны сбои в работе) — и его название, к примеру, **Basic_Landscape**. Также вы можете установить размер будущей карты — для этого необходимо изменить значения полей **Width** и **Height**. После нажатия кнопки **Ok**. В окне 3D-обзора вы увидите заготовку будущего уровня — простую коробку. Выделите ее, а затем в панели инструментов щелкните по кнопке с изображением двух красных стрелок для перехода программы в режим редактирования.

ЧУДЕСА ТЕРРАФОРМИНГА

Мы сделали плоскую, как блин, землю. Теперь надо придать ей рельеф: воздвигнуть горы, вырыть овраги, добавить ущелья. Для формирования ландшафта нам придется прибегнуть к помощи 3-7 инструментов. Третья кнопка на инструментальной панели соответствует инструменту, который позволяет формировать возвышенности на карте — **The Bump\Deep Tool**.

Когда модификатор будет выбран, вы увидите, что правое поле редактора заполнилось параметрами редактирования высоты местности. Тут вы можете задать радиус захвата кисти (поле **Radius**), силу выдавливания (**Strength**) и скорость создания возвышений (**Speed**). Для создания горки вам достаточно щелкнуть по определенному участку местности левой кнопкой мыши и, не отпуская ее, изменить высоту на выбранном фрагменте ландшафта.

Поскольку работа с остальными модификаторами осуществляется аналогичным образом, рассмотрим только лишь функции каждого из них. Четвертая по счету кнопка на панели инструментов активирует инструмент зашумления (**The Noise Tool**), который позволяет приподнять одни участки уровня и опустить другие в выделенной зоне. За этим модификатором следует инструмент **The Smooth Tool**, он служит для сглаживания поверхности. Предположим, вы создали какую-нибудь горку, но слишком уж высокой она вышла. Как исправить данное недоразумение — не создавать же новую возвышенность? Тут-то и пригодится **The Smooth Tool**.

Шестая по счету кнопка на инструментальной панели активирует модификатор **The Plateau Tool** — своеобразный аналог ластика из **Photoshop**: допустили какую-нибудь ошибку в процессе формирования ландшафта — и сразу же устранили недочет.

Следующий инструмент — **The Relative Plateau Tool**. Он предназначен для создания низменностей — оврагов, русел рек, котлованов озер, простых ям, рытвин и ухабов. Если вы обратите внимание на поле параметров модификатора, то обнаружите в нем одну новую характеристику — **Offset**. Изменив ее значение, вы сможете установить глубину той или иной низменности.

Кнопка с изображением двух одинаковых листков на панели инструментов (восьмая от начала) запускает модификатор, по-

зволяющий в считанные секунды создать точную копию выделенного участка ландшафта на указанном вами месте. Рассмотрим более подробно принцип работы данного инструмента. Когда **The Terrain Copy\Paste Tool** будет активирован, щелкните левой кнопкой мыши по тому фрагменту ландшафта, копию которого собираетесь получить. Вы увидите, что индикатор копирования примет форму выбранного элемента. Теперь отыщите на карте подходящее место для клона и щелкните там левой кнопкой мыши — будет создан дубль. Чтобы удалить из буфера обмена заготовку, нажмите на клавиатуре пробел.

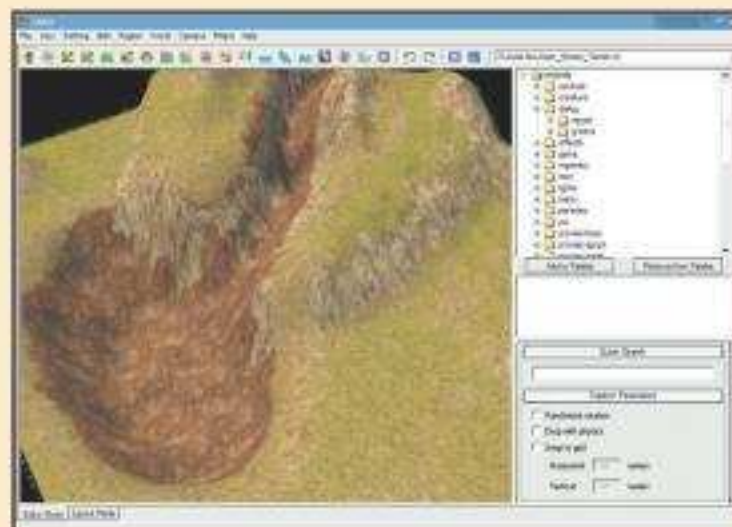
Завершает список терраформеров модификатор **The Ramp Tool** (на панели инструментов значится под номером 9). Он позволяет создавать наклонные плоскости на карте. Для образования ската на уровне вам достаточно щелкнуть мышью по определенному участку и перетащить сторону прямоугольника на определенное расстояние. Применение данного модификатора на абсолютно плоской земле ни к чему не приведет.

На основе полученных знаний сформируйте основу для будущего уровня — придайте форму игровому ландшафту, добавьте на карту горы, долины и ущелья, ухабы и колдобины.

ТЕКСТУРИРОВАНИЕ ЛАНДШАФТА

Ландшафт готов, самое время приступить к текстурированию земли. Щелкните по кнопке с изображением кисти на панели инструментов — активируется инструмент **The Texture Paint Tool**. Каждая текстура ландшафта представляет собой новый слой; чтобы нанести на нашу заготовку какое-либо изображение (трехмерную траву, грязь, различные дорожки), необходимо в поле редактирования в свитке **Texture Layers** щелкнуть по кнопке **Add Layer**. Перед вами появится новое окно, представляющее собой некое подобие Проводника. Одна половина **Texture Picker** отведена под дерево каталогов. В другой половине располагается список текстур, которые содержит выбранная директория, и небольшое поле предпросмотра.

Выберите любую категорию изображений из дерева каталогов, затем любую текстуру из директории и нажмите кнопку **Ok**.



В комплекте с редактором идет около десятка карт-заготовок, созданных разработчиками игры.

Настройте ряд параметров в поле редактирования: прозрачность наносимого материала (**Opacity**), радиус захвата кисти (**Radius**), силу действия (**Strength**), скорость (**Speed**). После этого щелкните левой кнопкой мыши по любой области карты — выбранный участок будет покрыт текстурой. Когда базовая покраска ландшафта будет завершена, добавьте еще несколько слоев и затекстурируйте возвышения и низменности.

Переключитесь в режим редактирования объектов (первый инструмент) и добавьте на карту монстров и NPC. Определите место появления главного героя и установите несколько контрольных точек для респауна игрока. Добавьте на пустой уровень здания и ограждения. Ну и напоследок импортируйте на карту деревья и кустарники.

ИМПОРТ УРОВНЯ В ИГРУ

Подготовьте уровень для его дальнейшей компиляции — перестройте все карты для мини-радары и пути следования персонажей (для этого нужно выбрать пункты меню **Build\Rebuild All Pathing** и **Build\Rebuild All Maps** в режиме **Layout Mode**, соответственно). Сохраните все изменения (**File\Save All**) и закройте редактор карт.

Запустите утилиту **ArtManager.exe**, выберите пункт меню **Mod>Select** и выберите созданную модификацию **Igromania_TQ**. Раскройте каталог **Igromania_TQ\source** и один раз кликните по папке **Maps**. В окне напротив вы увидите несколько файлов нашей разработки. Выделите файл **MANIA.wrl** и щелкните по нему правой кнопкой мыши. В контекстном меню выберите пункт **Auto-Crete Asset** и в появившемся окне, ничего не изменяя, кликните по кнопке **Ok**. Нажмите клавишу **F7**, чтобы скомпилировать исходные файлы уровня в формат игры.

■■■

Полученных вами знаний хватит как для создания простенького уровня, так и для разработки многокомпонентной модификации. Если появятся вопросы, незамедлительно присылайте их на наш игростроевский ящик — мы ответим на них в рамках «Горячей линии».

Тема создания уровней для Titan Quest не закрыта, в самом ближайшем будущем мы вернемся к ней на страницах «Игромании». ■



Итоговый вид нового уровня в редакторе.

ИГРОВОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ

ЗДУАРД КЛИШИН, АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

TGA TOOL

Где взять: С нашего DVD

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Большинство современных игр используют текстуры с маской или так называемой альфой (альфа-канал), позволяющей оставлять одни участки изображения и скрывать другие. Корпорация **Leadwerks Software** выпустила совершенно бесплатную программку **TGA Tool**, которая поможет вам нарисовать текстуру с маской в формате **TGA** буквально за считанные секунды.

ПРАКТИКА: После запуска утилиты вы увидите, что большая область рабочего экрана отведена под картинку, состоящую из чередующихся квадратиков черного и белого цвета. Инструментальные панели в программе отсутствуют — вся работа по созданию Targa-изображения осуществляется через различные пункты меню. Сначала вы выбираете определенную картинку в

File/Open, после этого кликаете в меню **Tools** на кнопку **Alpha Channel** — появляется несколько вариантов создания маски арта. Остается только загрузить черно-белое изображение из файла и выбрать цвет маски. Также вы можете настроить еще ряд параметров, например, яркость пикселей.

ВЕРДИКТ: С **TGA Tool** вы можете забыть о длительном и нудном рисовании альфа-канала в **Photoshop**. Теперь все делается буквально пятью-шестью кликами мышки.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8/10

DDS CONVERTER

Где взять: С нашего DVD

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Еще три-четыре года назад в компьютерных играх большинство текстур было в формате **Bitmap**, а сегодня это — большая редкость. Девелоперы стараются идти в ногу со временем и использовать лишь самые компактные и надежные форматы для хранения графики. Сейчас наиболее распространен **DDS** (расшифровывается как **Direct Draw Surface**).

Формат, надо сказать, не совсем простой — большинство графических редакторов без установки дополнительных плагинов и прочих модулей его не понимают. Например, **Adobe Photoshop** категорически отказывается работать с **DDS**-картинками. Для решения этой проблемы был выпущен инструмент **DDS Converter**, позволяющий переводить картинки из **DDS** в один из общедоступных форматов — **BMP**, **JPEG**, **PSD**, **TGA** или **PNG**. Также программа позволяет проделывать обратную операцию — переформатировать изображение в **DDS**-файл.

Несомненный плюс **DDS Converter** — простота освоения и высокая функциональность. Очень порадовало то, что утилита позволяет настроить все доступные параметры экспорта и импорта **DDS**-файла — степень и формат сжатия данных (**DXT1c**, **DXT1a**, **DXT3**, **DXT5**), использование раз-

личных фильтров и еще много чего.

ПРАКТИКА: Для перевода **DDS**-изображения в другой формат вы должны выбрать в окне обзора интересующий вас арт, определить формат хранения данных из списка **Output Format** и указать каталог для сохранения переформатированного изображения (один щелчок левой кнопкой мышки по пункту **Output Folder**). Теперь можно нажать кнопку **Convert** и подождать несколько секунд, пока конвертер сохранит картинку в новом формате.

Если вам нужно произвести обратную операцию, действуйте по той же схеме, но при этом не забудьте настроить параметры экспорта **DDS**-файла. Для этого необходимо кликнуть левой кнопкой мышки по кнопке **Options**.

ВЕРДИКТ: Работать с **DDS**-графикой теперь одно удовольствие. Программа проводит конвертацию за несколько секунд.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 9/10

3D WORLD STUDIO

Где взять: С нашего DVD

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: **3D World Studio** представляет собой уникальную среду трехмерного моделирования. Редактор позволяет в считанные секунды создавать объекты, которые по качеству не уступают моделям, разработанным в **3DS Max** или каком-либо другом «большом» графическом редакторе.

Скажете, фантастика? Вовсе нет, просто **3D World Studio** заточен исключительно под низкополигональное (читай: игровое) моделирование, для создания серьезных архитектурных проектов или мультипликации программа, увы, не годится.

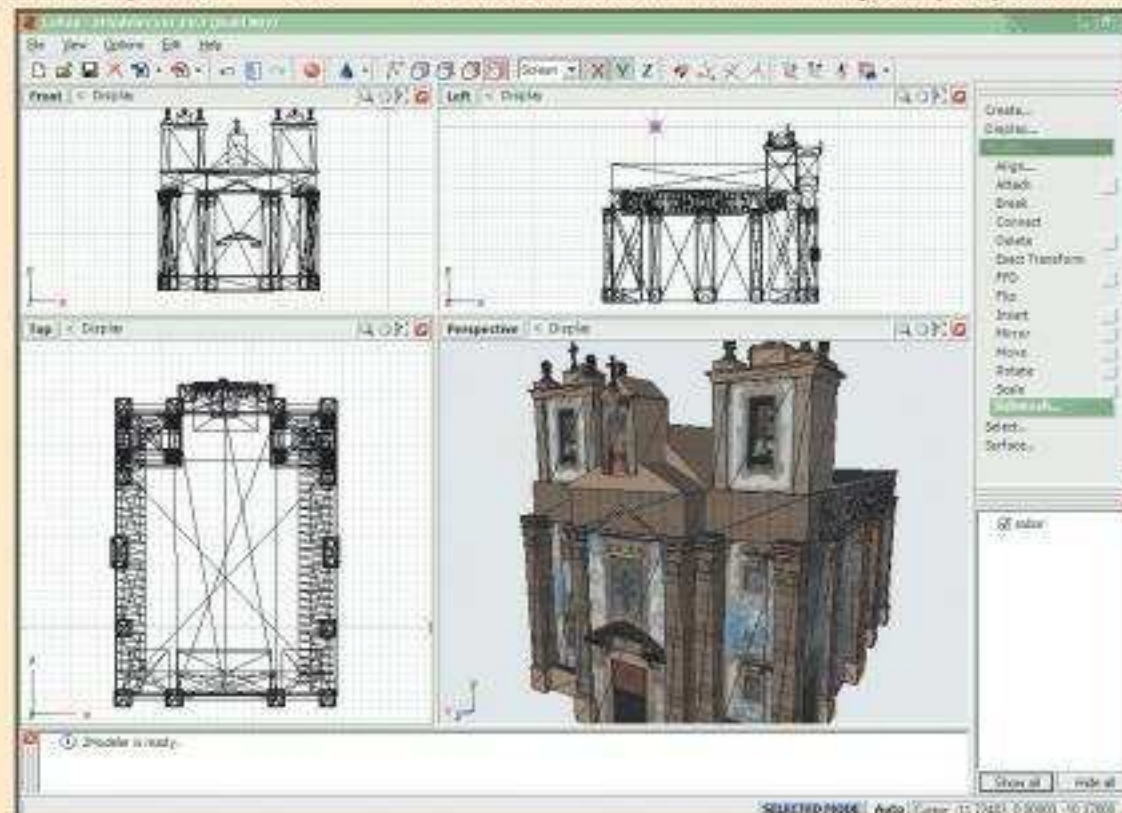
Программу очень просто освоить: изучить интерфейс, создать новый объект или смоделировать довольно сложный ландшафт сможет даже пользователь, не знакомый с основными принципами 3D-моделирования. Ну а для того чтобы можно было, что называется, копать вглубь, разработа-



TGA Tool идеально подходит для создания альфа-канала к текстуре.



DDS Converter за несколько секунд подружит Photoshop с современным графическим форматом.



Вторая «Заноза» стала значительно более удобной, но есть и мелкие недоработки.

ки Leadwerks Software организовали мощную онлайн-техподдержку.

Впрочем, что это мы все о достоинствах... Есть у программы и недостатки. Во-первых, за полную версию пакета придется оторвать от сердца несколько сотен вечнозеленых, к тому же 3D World Studio не позволяет экспортировать созданные модели в большинство современных форматов, например, 3DS, OBJ и LWO. Область применения программы ограничивается картами для Half-Life 1-2, форматами B3D и DBO (Blitz 3D и Dark Basic соответственно; в них хранятся модели примитивных 3D-движков) и еще целого ряда не очень-то популярных расширений. Единственный широко используемый формат, который поддерживает 3D World Studio, — это Microsoft DirectX file (*.x).

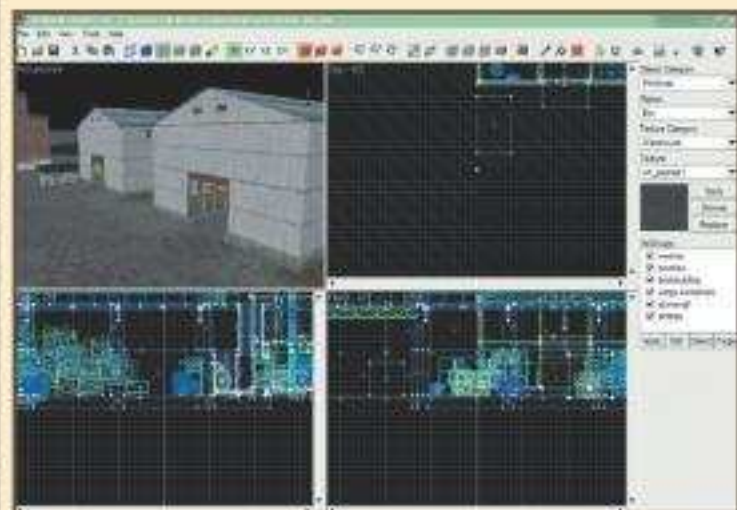
ПРАКТИКА: После загрузки редактора перед вами появится форма, которая содержит четыре окна проекций, инструментальную панель со множеством различных инструментов и поле объектов. Создание новой модели начинается с того, что на инструментальной панели выбирается необходимый примитив, а в категории объектов указываются параметры элемента — его форма, текстура, которая будет покрывать каркас, и ряд других характеристик.

После того как атрибуты настроены, моделлеру достаточно щелкнуть мышью в одном из окон проекций для создания примитива. Весь мир в 3D World Studio строится исключительно из стандартных фигур — кубов, сфер, пирамид. Но ни для кого не секрет, что на одних заготовках полноценный игровой мир построить невозможно. Для этого в редактор встроен ряд функций, таких как Hollow, Extrude Face, Carve. Они позволяют превратить примитив в целую игровую комнату, другие — вдавить что-либо внутрь элемента (этот процесс чем-то напоминает лепку из пластилина).

Перемещение камеры по карте в окне перспективы осуществляются с помощью курсорных стрелок. Если хотите повернуть камеру, вам необходимо кликнуть на виде Perspective правой кнопкой мыши и изменить положение камеры.

ВЕРДИКТ: 3D World Studio — простой пакет 3D-графики для низкополигонального моделирования. Его очень удобно использовать как некую стартовую площадку, базис для перехода к более серьезным утилитам трехмерной графики.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8/10



3D World Studio будет хорошим выбором, если вы еще только знакомитесь с миром трехмерных редакторов.

GTA: SA LEVEL TOOL

Где взять: С нашего DVD

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Если вы неплохо знаете 3DS Max и при этом хотите создать свой уровень для GTA: San Andreas (как это сделать в других программах, мы уже рассказывали на страницах «Игромании»), то вам просто необходим скриптовый модуль **GTA SA Level Tool**. Он позволяет создавать файлы карт с расширением IDE и IPL на основе объектов сцены. Вместе с плагином **GTA DFF IO** данная разработка является незаменимым инструментом для GTA-модостроителей.

ПРАКТИКА: Работать со скриптом исключительно просто. Создаем небольшую карту и заполняем необходимые поля в меню плагина: определяем название файла модели (DFF), текстуры (TXD), идентификационный номер объекта в игре и ряд других параметров. После этого разворачиваем вкладку **File Export** и экспортируем IPL и IDE-файлы (достаточно нажать кнопки **IDE File Export** и **IPL File Export**).

ВЕРДИКТ: Скрипт для 3DS Max, который максимально упрощает создание новых карт для San Andreas. Чтобы сделать полноценный уровень, теперь достаточно «Макса», **GTA SA Level Tool** и плагина **GTA DFF IO**.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8/10

CITY LIFE TOOLSET

Где взять: С нашего DVD

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Французская студия **Monte Cristo**, выпустив свой градостроительный симулятор **City Life**, даже близко не смогла подобраться по популярности к **SimCity 4**.

Но немного поразмыслив, разработчики пришли к выводу, что игрокам не хватает возможности добавить в игру что-то сделанное собственными руками: магазины, банки, жилые строения и прочую бутафорию. Так на свет появился инструментальный, позволяющий помещать в игру новые строения. **City Life Toolset** — это несколько плагинов для 3DS Max и набор утилит, позволяющих экспортировать модели из «Макса» в формат игры. В стандартную поставку входят не только модули, предназначенные для работы с игровыми моделями, но и подробная документация, а также несколько примеров.

ВЕРДИКТ: Инструментарий для **City Life**, предназначенный исключительно для правки оригинального игрового мира. И если са-



«ИГРОВОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ» НА DVD

На наших DVD (в разделе «Игровой») вы найдете не только все утилиты, упомянутые в этой статье, но и сможете ознакомиться с более детальными описаниями программ, а также прочитать небольшие уроки по работе в самых важных для игровостроителя редакторах.

Технические материалы, посвященные 3D-моделированию, конвертации объектов и прочим прикладным вопросам, публикуются именно на диске, а не в журнале.

ма игра, мягко говоря, не задалась, то работать в **City Life Toolset** очень интересно. Если бы можно было оценивать редактор по интересности его «геймплея», то CLT получил бы оценку не менее 7.5.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8/10

ZANOZA MODELER

Где взять: С нашего DVD

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Желаящих делать классные трехмерные модели очень много, вот только тратить долгие месяцы на изучение **3DS Max** или **Maya** мало кто хочет. Парадокс? Впрочем, если вы не собираетесь становиться профессиональным разработчиком, но не прочь испытать себя в моделинге, то «малый» трехмерный редактор **Zanoza Modeler v2.07** придется вам по вкусу.

Программа представляет собой сильно урезанный «Макс», но при этом обладает рядом фирменных «фишек», позволяющих в считанные секунды проводить необходимые манипуляции над объектами. Что касается нововведений (до этого мы писали про первую версию утилиты), то тут следует отметить, что в программу было добавлено множество новых инструментов, расширено число стандартных примитивов — добавлены такие элементы, как «даммик», «полигон» и ряд других. Область же применения редактора не изменилась — моделирование практически для любой трехмерной игры.

Вторую «Занозу» есть за что «пожурить» — большинство игровых плагинов, доступных в первой версии, во второй, к сожалению, отсутствуют. Модифицирование объектов на наш взгляд стало менее удобным, а за полную версию программы необходимо расплатиться звонкой монетой (хотя цена чисто символическая).

Дизайн интерфейса со времен первой версии практически не изменился. Перед нами красуются все те же четыре окна проекций, старая добрая панель инструментов и поле объектов. Добавилась лишь строка логга, в которой записываются все ваши действия в редакторе.

ВЕРДИКТ: **Zanoza Modeler v2.07** — это по сути все та же первая «Заноза», обросшая огромным количеством дополнительных функций, но приобретшая при этом и несколько серьезных недостатков.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 9/10



ТЮНИНГ АВТО

NFS: MOST WANTED

ЭДУАРД КЛИШИН, АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

E-MAIL: RUБРИКИ: SAMEDEV@IGROMANIA.RU

Под лучами палящего солнца плавится асфальт. Воздух раскален до предела, на кузовах машин обтекает краска... Два спорщика с эмблемами «Мира фантастики» на крышах на бешеной скорости проносятся мимо поста ДПС. На хвосте у гонимых пять полицейских автомобилей с логотипом «Игромании». Машины из общего потока — грузовики, «скорые», простые легковушки — тоже выглядят очень странно. На капотах и дверях мелькают изображения известных актеров и певцов...

Сегодня мы научимся перерисовывать «винилы» для всего автотранспорта NFS: Most Wanted.



ОСНОВЫ РЕСТАЙЛИНГА

Зайдите в корневую папку игры. В первую очередь нас интересует каталог \CARS, в котором хранится информация обо всех транспортных средствах. В нем находится несколько подпапок: большинство соответствует названию машин, например \350Z, но в некоторых хранятся трехмерные детали сразу для всего автопарка. В каталоге \WHEELS собраны колеса, в \BRAKES — следы торможения, \SPOILER — это хранилище спойлеров, \ROOF — крыши машин.

Обратите внимание, что в папке \CARS ряд директорий отвечает за городской транспорт. В папке \TAXI хранятся данные о такси, в \TRAFMINIVAN — параметры мини-фургончиков, в \TRAFFIRE — все о пожарных машинах, \TRAFFGARB отвечает

за мусоровозы, а \TRAFFPIZZA — за машины для доставки пиццы. Большинство каталогов, отвечающих за автомобили, формирующие трафик, начинаются с букво-четания «TRAF».

В любом подкаталоге директории \CARS обычно лежит три архива: GEOMETRY.bin — геометрия модели, TEXTURES.bin — текстуры, VINYLs.bin — автотатуировки, или так называемые «винилы», наносимые на корпус. Отдельного упоминания заслуживает архив TEXTURES.bin, расположившийся в корне \CARS. Он отвечает за логотипы различных транспортных компаний (отображаются на стеклах авто).

Вернитесь в корневой каталог Most Wanted и загляните в директорию \TRACKS. В ней находятся различные игровые трассы. В первую очередь нас интересует каталог \L2RA, в котором собраны арты для мини-



ВИДЕО

Чтобы выдернуть из игры видеоролики, вам понадобится утилита NFS: MW Movie Extractor, которую вы, как и прочие, упомянутые в статье программы, можете взять с нашего DVD из раздела «Игровой мир». Установите утилиту и зайдите в ее корневой каталог. Отыщите среди файлов vp6_decoder.exe и запустите его — начнется установка специального декодера, используемого в роликах MW. После его установки загляните в корневую директорию NFS: MW, найдите папку \MOVIES и скопируйте ролики в директорию с NFS: MW Movie Extractor.

После этого запустите файл командного сценария с именем Convert и подождите несколько минут, пока конвертер переведет игровые заставки в формат *.avi, с которым может работать большинство современных медиапроигрывателей.

карты, а также изображения маршрутов (показываются перед стартом любой гонки).

Еще раз вернитесь в корневую директорию игры и отыщите среди множества файлов и папок каталог \LANGUAGES. Он содержит все игровые тексты на множестве языков, кроме русского. К сожалению, локализовать Most Wanted мы не сможем: утилиты для этого пока не вышли, хотя, очень вероятно, что через месяц-другой появятся. Зато никто не помешает нам откорректировать файл LanguageTextures.bin с текстами всех игровых шрифтов.



ДИЗАЙН АВТОМОБИЛЯ

Для изменения внешнего вида автомобилей и некоторых элементов города нам понадобятся следующие утилиты:



Импорт текстур в Photoshop. Теперь можно дать волю фантазии и начать творить.

#	name	hash	offset	compressed	decompressed	width	height	format	method
1	RUEN_WHITE_RECT	001F38C0	00003FC0	0000074C	00004000	256	64	DXT3	JOL2
2	RUEN_WHITE_WIDE	002208B8	00004740	000004E0	00002000	256	32	DXT3	JOL2
3	ASH_RECT	023F71FF	00006780	00000058	00004000	256	64	DXT3	JOL2
4	ASH_WIDE	023240FA	000109C0	00000021	00002000	256	32	DXT3	JOL2
5	RACINGHART_WHITE_RECT	0474C5A4	0000CE00	00000A15	00002000	256	32	DXT3	JOL2
6	RACINGHART_WHITE_WIDE	056C09C2	0000B300	000000CD	00000000	128	256	DXT3	JOL2
7	NUMBER_LEFT_0_RECT	0570332A	00032900	0000101A	00004000	256	64	DXT3	JOL2
8	CHROMEFLAMMER_RECT	05800225	00033000	00000933	00002000	256	32	DXT3	JOL2
9	CHROMEFLAMMER_WIDE	06F919B9	0000CD40	000000F0	00004000	256	64	DXT3	JOL2
10	SCORPION_RECT	06F919B9	0000CD40	000000F0	00004000	256	64	DXT3	JOL2
11	SCORPION_WIDE	07C1320F	0000B710	000000F2	00000000	128	256	DXT3	JOL2
12	NUMBER_LEFT_1_RECT	0A165810	0000B700	000000C3	00000000	128	256	DXT3	JOL2
13	NUMBER_LEFT_2_RECT	0A165810	0000B700	000000C3	00000000	128	256	DXT3	JOL2
14	NUMBER_RIGHT_0_RECT	0AB60041	0000BDEC	00000003	00000000	128	256	DXT3	JOL2
15	CASTROL_RECT	0B9ACB44	00020940	0000197F	00004000	256	64	DXT3	JOL2
16	CASTROL_WIDE	0B909A3F	0002F5C0	00000A42	00002000	256	32	DXT3	JOL2
17	NUMBER_LEFT_3_RECT	0C0603B1	0000B740	000000C6	00000000	128	256	DXT3	JOL2
18	NUMBER_RIGHT_1_RECT	0C0603B1	0000B740	000000C6	00000000	128	256	DXT3	JOL2
19	BAM_WHITE_RECT	0D4F1F01	00020F00	0000092C	00004000	256	64	DXT3	JOL2
20	BAM_WHITE_WIDE	0D51EDFC	00021900	000007E8	00002000	256	32	DXT3	JOL2
21	APEX_WHITE_RECT	0D51EDFC	00021900	000007E8	00002000	256	32	DXT3	JOL2
22	APEX_WHITE_WIDE	0E016475	00016280	00000013	00002000	256	32	DXT3	JOL2
23	NUMBER_LEFT_4_RECT	0E016475	00016280	00000013	00002000	256	32	DXT3	JOL2
24	HKS_WHITE_RECT	0F4128B2	00075A80	000004D1	00004000	256	64	DXT3	JOL2
25	HKS_WHITE_WIDE	0F43D7A0	00075F80	0000003A	00002000	256	32	DXT3	JOL2
26	NUMBER_RIGHT_2_RECT	0F60D183	000BF700	000000C4	00000000	128	256	DXT3	JOL2
27	SCC_WHITE_RECT	10D50000	0000A200	000012A2	00004000	256	64	DXT3	JOL2
28	SCC_WHITE_WIDE	10D50000	0000A200	000012A2	00004000	256	64	DXT3	JOL2
29	SIDEN_RECT	10FD190E	00003C80	00000091	00004000	256	64	DXT3	JOL2
30	SIDEN_WIDE	11003F09	00005940	0000009F	00002000	256	32	DXT3	JOL2
31	NUMBER_LEFT_5_RECT	111504F3	0000B700	00000003	00000000	128	256	DXT3	JOL2
32	NUMBER_RIGHT_3_RECT	11B5FA24	0000C040	000000C6	00000000	128	256	DXT3	JOL2

MWtex — с помощью этой крохотной утилиты можно извлечь практически всю графику из игры.

MWtex — крохотная программа для извлечения текстур из игровых архивов и добавления в них самодельных артов. С файлами моделей и прочими bin-архивами она работать не умеет.

DDS plugin (direct draw surface) для **Adobe Photoshop** — плагин, позволяющий загружать и сохранять изображения в формате dds.

Adobe Photoshop — комментарии излишни.

Запустите утилиту **MWtex**. Щелкните правой кнопкой мышки по пустой области таблицы, в контекстном меню выберите пункт **Load**. Откройте файл **VINYLS.bin** из любой подпапки директории **\CAR** — например, **\BMW3**. На экране появится множество «винилов», каждый из которых сопровождается две картинки: непосредственно изображение, наносимое на корпус машины, и его маска (альфа-канал), которая определяет прозрачность некоторых областей картинок.

Выберите любой «винил», скажем, **BMW3_FLAME01**, и его маску — **BMW3_FLAME01_MASK**. Извлеките элементы из архива: щелкните правой кнопкой мышки по выбранной строке таблицы и в выпадающем меню выберите команду **Export**.

Когда изображение и альфа-канал разархивируются, откройте dds-файл с помощью Photoshop. Но сначала требуется «прикрутить» к нему DDS plugin. Скопируйте файл плагина **dds.8BI** в корневую директорию Photoshop, а все файлы из папки **Dlls** поместите в каталог **\Windows\System32**. Теперь наш графический редактор готов к работе! Откройте файл **BMW3_FLAME01.dds** и перерисуйте его так, как вам захочется. Если в голову не приходит ничего оригинального, то навскидку можем предложить вам следующие варианты — украсить корпус спорткара изображением флага, какого-нибудь животного или абстрактного тату (таких изображений много на сайтах по татуажу).

Обратите внимание, холст с «винилом» состоит как бы из двух частей, на каждой из которых располагается один и тот же арт. Причем картинка, изображенная на нижней половине, должна быть симметричной относительно арта сверху. Если проигнорировать этот, казалось бы, пустяковый момент, то в игре готовьтесь увидеть не шикарный «винил», а полную абракадабру: смазанное пятно или набор треугольников.

Когда рисунок будет завершен, выберите пункт меню **File/Save As**. В поле **Format** установите

значение **DDS** и нажмите кнопку **Сохранить**. Перед вами появится дополнительное окно, в котором нужно обозначить специфические параметры DDS-файла. В поле **Mip Maps** поставьте галку напротив пункта **No Mip Maps**. Выберите из списка **Save Format** значение **8:8:8:8 ARGB (32 bit)** и щелкните по кнопке **Save**. По аналогии перекройте маску изображения — файл **BMW3_FLAME01_MASK.dds**. При изменении альфа-канала не забывайте, что белые участки маски соответствуют видимым частям «винила», а черные, наоборот, невидимым. Оттенки серого цвета позволяют делать плавные переходы.

Изображение перерисовано, теперь надо импортировать его в игровой архив. Вернитесь к утилите **MWtex** и откройте в ней исходный bin-архив (если, конечно, вы его закрывали). Отыщите в списке изображение, которое вы видоизменяли (в нашем случае это **BMW3_FLAME01**), и кликните правой кнопкой мышки по элементу, в выпадающем меню выберите пункт **Import**. Укажите путь к обновленному «винилу», проделайте аналогичную операцию с альфа-каналом. Перекройка остальных изображений (картинок мини-карты, текстур) проводится точно так же.

Обратите внимание, что не во всех bin-архивах игры (в особенности это касается файлов с картами) используется формат P8. При сохранении через Photoshop перерисованного изображения вам необходимо указать тот формат, который имел арт до коррекции.



ТВИКАНУТОЕ МЕНЮ

Надоело стандартное игровое меню? Хотите его изменить? В этом вам поможет программа

NFSMW Menu Tweak. Утилита позволяет сменить стандартный фоновый рисунок игры на один из встроенных в **Most Wanted** бэкграундов: **Car Lot**, **Career SafeHouse**, **Customization Shop** или **Customization Shop — Backroom**. Но, пожалуй, самым интересным вариантом оформления является черный экран с отражениями — **Empty black screen with reflections**. Если

FERRARI 360 SPIDER



За всю историю серии NFS разработчики не выпустили ни одной утилиты для изменения игрового контента. Создатели, напротив, стараются максимально затруднить геймерам доступ к графике, музыке и скриптам. Несмотря на все эти ограничения, народные умельцы всегда находили лазейки. Утилиты для видоизменения автомобилей существуют подо все игры серии, кроме... NFS: Most Wanted. Но, судя по всему, эта недоработка будет исправлена в самом ближайшем будущем. Немецкий модостроитель с ником **Arushan** недавно импортировал в NFS: MW модель **Ferrari 360 Spider**.

Пока в интернете доступны лишь скриншоты машины, но **Arushan** собирается в течение месяца выложить полноценную модель, а чуть позже и самодельные утилиты, с помощью которых видоизменять тачки в игре сможет любой желающий.

ни один из вариантов вас не впечатлил, то вы всегда можете вернуться к исходной версии «задника» **Original (platform crib)**.



Мы разобрались, как перерисовывать изображения на кузовах авто, но никто не мешает вам проделать то же самое с картинками на стенах домов, плакатами и другим игровым артом. Принцип работы — точно такой же, только хранятся соответствующие изображения в папках с другими названиями. ■



Menu Tweak — программа для изменения меню NFS: Most Wanted.



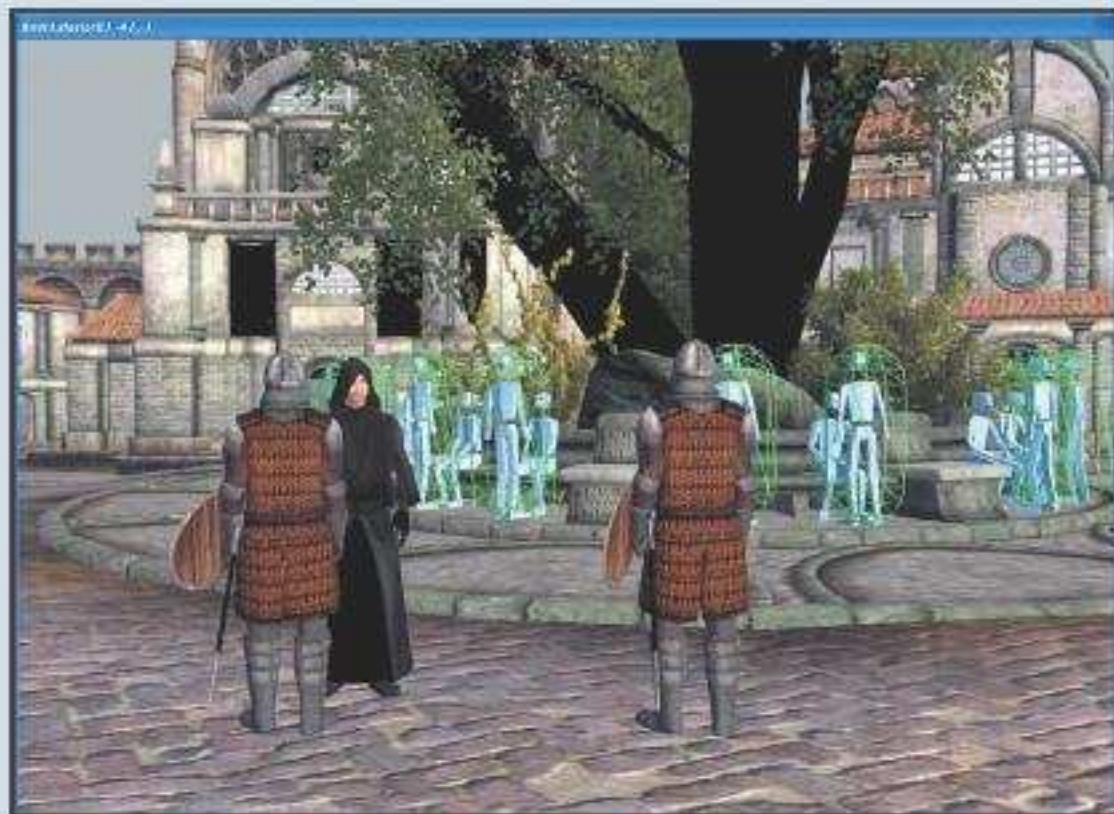
Стильный черный фон Empty black screen with reflections.



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ИГРОСТРОЙ

24 часа в сутки вопросы по созданию, модифицированию и вскрытию игр принимаются на адрес gamedev@igromania.ru. Также вы можете задать свой вопрос по SMS, отправив сообщение на номер 1121 с префиксом dev (в начале сообщения печатаете слово dev, а затем, через пробел, сам вопрос). Стоимость каждого SMS — 10 центов.

На сайте Bethesda Softworks бойко торгуют плагинами к игре The Elder Scrolls 4: Oblivion. Но ведь раньше они были бесплатны! Мы с друзьями делали дополнения к The Elder Scrolls 4: Morrowind и размещали их в Сети для всех желающих. Можем ли мы теперь продавать свои плагины?



Новые модели — это то, что всегда будет привлекать поклонников серии The Elder Scrolls в дополнениях.

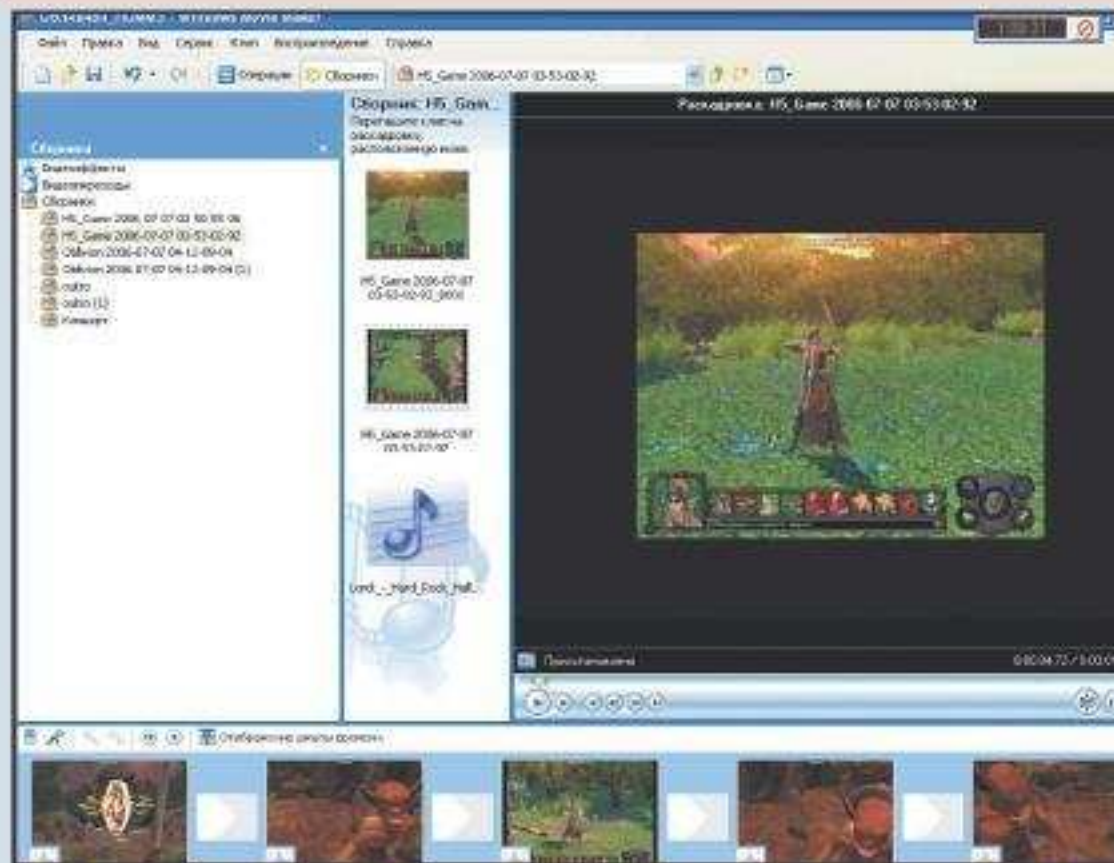
Увы, не можете. Устанавливая игровой редактор The Elder Scrolls Construction Set (TES), вы автоматически подписали с девелоперами из Bethesda Softworks лицензионное соглашение. Оно запрещает любое коммерческое использование редактора без письменного разрешения разработчиков. Никто не запрещает делать новые плагины и выкладывать их в Сеть на радость другим игрокам. Но не за деньги!

Однако подзаработать на тяге геймеров к прекрасному все же можно. И схема уже обкатана на предыдущих сериях Elder Scrolls, включая Morrowind. Дело в том, что лицензия связывает руки только по отношению к редактору TES. Но ведь наиболее интересные плагины включают в себя массу материалов, сделанных другими программами: ландшафтные текстуры, 3D-модели, интересные тексты. Все это, как показала практика, можно успешно продавать зарубежным модостроителям (поскольку они богаче).

Наибольшим спросом пользуются 3D-модели. В интернете существуют настоящие супермаркеты для модостроителей. За какой-нибудь полевой цветочек можно получить до 15 вечнозеленых американских рублей, а хороший перс потянет на все сто. Масштабный мод требует много новых моделей (к примеру, тот же Giants насчитывал около 25 свежих монстров, не считая массы менее значительных включений). Состоятельные американцы, которые относятся к плагиноводству как к хобби (но мечтают быстро прославиться), зачастую предпочитают покупать сделанное другими, чем самостоятельно покорять вершины 3DS Max (к тому же «Макс», если кто не знает, стоит очень больших денег). Почему бы не использовать это желание?

Есть только одно «но». Наученная горьким опытом Bethesda включила в лицензию на редактор хитрый пункт. Любой плагин и все что в нем есть хорошего — модели, идеи и прочий креатив модостроителей — фактически становится собственностью компании. Подправленная мастерами модель, которая засветилась в удачном плагине, вполне может появиться в платном дополнении от Bethesda, причем без какого-либо упоминания об авторе. Ему остается радоваться 15 долларам, если он, конечно, успел их заработать.

Есть идея создать видеофильм по игре — заснять разговоры с NPC, битвы, красивые виды — срежиссировать, собрать отдельные куски в цельный ролик и потом все это озвучить. Можно ли это сделать и как?



В Movie Maker легко смешиваются любые жанры — ролики из HoMM 5 и Oblivion на монтажном столе.

Вполне. Потребуется программа для видеозахвата экрана. Их достаточно много, но, пожалуй, одна из самых популярных — Fraps. Последняя версия (2.7.4) доступна по адресу www2.fraps.com/fraps274.exe. Запускаете программу, открываете вкладку Movies, в ней можно назначить «горячую клавишу» для захвата (которая не будет конфликтовать с управлением в игре). Сбрасываете флажок Record Sound, раз вы сами будете делать озвучку. Если курсор на экране не нужен — ставьте галочку в поле No cursor. Fraps к съемкам готов.

Запоминаем, в какую папку программа сохраняет видеоролики. Уже в игре ловите удачные кадры и жмете горячую клавишу. Слева в углу желтые цифры FPS станут красного цвета — включился режим записи. В пробной версии Fraps работает в этом режиме не более 30-ти секунд, но для настоящего режиссера это очень много. Кроме того, незарегистрированная версия ставит на каждый кадр адрес производителя утилиты. Надпись не очень бросается в глаза, и с ней можно смириться.

По окончании съемок просматриваете результат. Видео сохраняется в формате avi. Каждый ролик промаркирован — название



Горлум из Oblivion — «Ну, братан, обидел ты меня...»

игры, дата и время создания. Исходный материал есть. Теперь запускаете любую программу для обработки видео, к примеру **Pinnacle Studio** или обычный **Movie Maker** из **Windows XP**, и собираете из отдельных фрагментов фильм. Звук накладывается на изображение в этих же программах. Пишется он отдельно — для этого потребуется микрофон и звуковая карта. Но вся соль и перец, само собой, заключается не в самом видео, а в содержании озвучки. Старший оперуполномоченный Гоблин (Дмитрий Пучков) когда-то ради прикола сделал из «**Властелина колец**» сказание о братве и стал знаменитым. Почему бы и вам не попробовать?

Наткнулся в Oblivion на странную башню: половина постройки висит в воздухе и входа нет. Думал, у меня начались глюки. Сходил к другу, в его версии никакой башни на этом месте нет! Откуда она взялась? Может, из-за того, что я установил русификатор? И что теперь делать?

Скорее всего, так и есть. Вероятно, вместе с русификатором шел плагин (а может, и не один), который установился автоматом. Если весь остальной мир отображается нормально (то есть проблема не связана с видеокарткой), возможно, вы столкнулись с «грязным» плагином (разработчики не убрали за собой мусор) или файлы плагина оказались поврежденными.

При инсталляции дополнения в главном меню игры появляется специальный пункт, который дает возможность выбирать подключаемые плагины. Чтобы найти «вредителя», придется поочередно сбрасывать флажки напротив названий плагинов, указанных в списке (обозначены как **Player File**). Только ни в коем случае не отключайте основной файл самой игры — **Oblivion.esm** (обозначен как **Master File**). Иначе игра не запустится вообще.

Выражаем свое недовольство тем, что вы, уважаемый читатель, пользуетесь какими-то там русификаторами, когда на прилавках магазинов давно лежит прекрасно локализованная версия TES 4: Oblivion от компании 1C.

Модифицировал в редакторе к Battlefield 2 уровень Dalian Plant и к нему нарисовал новую мини-карту для брифинга. Положил картинку в общую папку с игрой. Однако в главном меню все равно показывают старую мини-карту!

Чтобы в главном меню появлялись правильные мини-карты, нужно заменить их прежние изображения из папки **...mods\bf2\Levels\Dalian_plant\Info** (для уровня **Dalian_plant**) на новые. Если мини-карта одинакова для всех типов этого уровня (на 16, 32 и 64 игрока), то придется заменить каждую. При этом названия необходимо сохранить (к примеру, **gpm_cq_16_menuMap** или **gpm_cq_64_menuMap.png**).

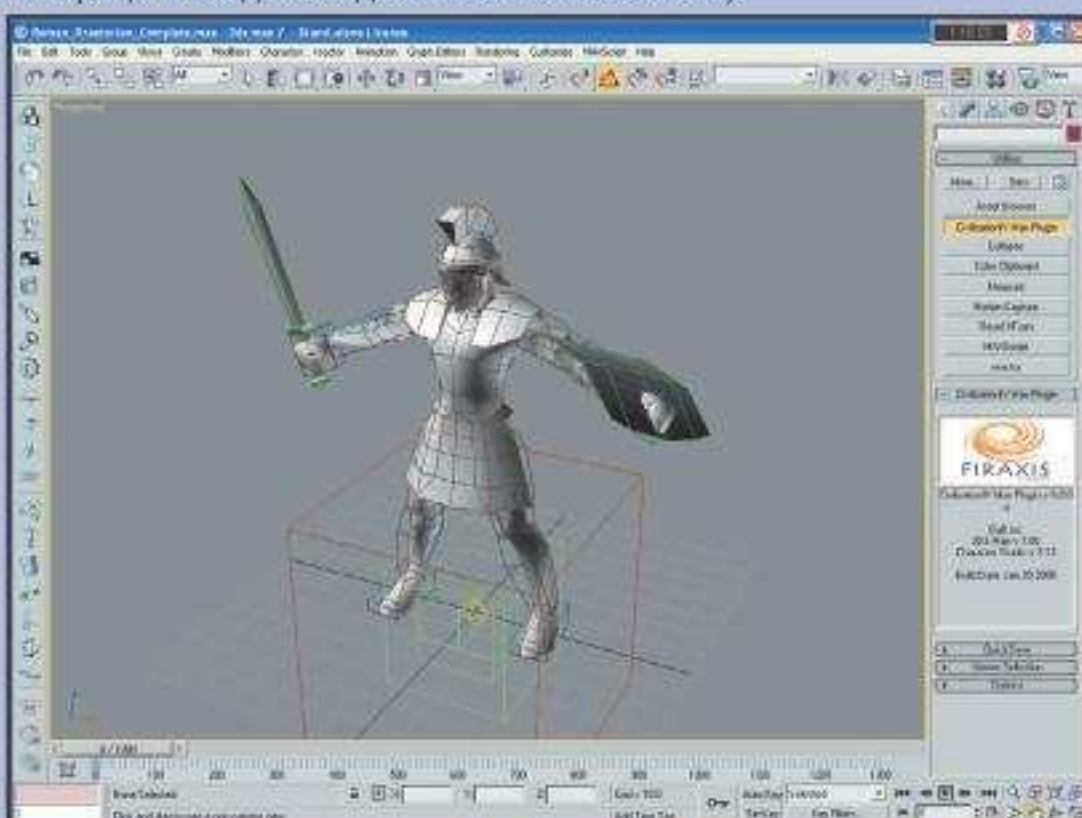


Перерисованная мини-карта для уровня Dalian Plant.

Вопрос месяца

Я несколько раз прошел Civilization 4. И теперь хочу немного изменить игру для себя. Есть мысль переделать в «Цивилизации» юниты, но как это сделать?

Все возможности для этого есть. **Firaxis** выпустила плагины для экспорта 3D-моделей из 3DS Max 6 и 7 версии. Последнюю версию плагинов можно скачать, к примеру, здесь: www.civfanatics.net/downloads/civ4/utility/CivilizationIV-MaxTools-v7+.zip, но проще взять с нашего диска. Пробная версия популярного редактора трехмерной графики доступна по адресу www.softpedia.com/get/Multimedia/Graphic/Graphic-Editors/3D-Studio-Max.shtml (ее мы, увы, выложить на диск не можем, скачка доступна только после регистрации каждого отдельного пользователя).



Новые действующие лица для Civilization 4 рождаются в 3DS Max.

К самой модели предъявляются следующие требования:

- не более 1000 вершин;
- нельзя использовать multi-материалы;
- ограничиться 3 текстурами в dds-формате.

Очень полезно предварительно посмотреть, как сделаны оригинальные игровые юниты. Импорту умельцы обучили любопытный графический 3D-редактор **Blender**. Описание утилиты вы можете изучить в разделе «Игровое редактирование», на DVD же вас поджидает дистрибутив «Блендера» и видеообзор.

Сначала необходимо познакомиться с форматом файлов **.NIF**, в которых спрятаны модели ко многим современным играм. Для этого используем специальный плагин и библиотеку **Python24** от разработчиков из **Firaxis** (входит в состав SDK — <http://2kgames/civ4/civ4SDK.php>). Начинка игры лежит в архиве **CIVILIZATION4.mdf** и несмотря на странное расширение открывается в **WinRar**.

Но основную работу придется все же проделать в 3DS Max. Каждая модель боевой техники в **Civilization 4** должна быть сохранена в 3 видах, которые передают 4 различных состояния: новенькая, потрепанная в боях, выведенная из строя, уничтоженная противником (из модели валит дым). Для всех трансформаций достаточно одной модели, из которой получают все остальные стадии.

Для «оживления» людей и животных используется скелетная анимация. Чтобы упростить задачу, лучше для начала использовать готовые наработки из архива с примерами. Сам архив, а также подробное официальное руководство по анимации, созданию персонажей и боевой техники персонажей и боевой техники лежат на нашем диске в разделе «Игрострой».

SEXY BREACH

ЭРОТИЧЕСКИЕ ИГРЫ: ЕСТЬ ЛИ ПУЛЬС?



Игорь Варнавский



Об этом не принято говорить вслух, но зачастую победа той или иной технологии зависит вовсе не от того, насколько она хороша и сколько денег в карманах компании, которая ее продвигает, а от того, как ее примет порноиндустрия. Середина 80-х: формат **Betamax**, державший видеорынок почти десять лет, вчистую проигрывает VHS. Причина проста: порнодельцы предпочли VHS, потому что, во-первых, они стоили на два доллара дешевле, а во-вторых, на Betamax-кассеты помещался всего один час видео. Когда начался массовый выпуск обычных фильмов на видеокассетах, победа уже была за VHS, и киностудиям не пришлось ломать голову над тем, какой формат выбрать.

Середина 90-х: в интернет, которым прежде пользовались лишь крупные компании и заучки-студенты, приходит порнография. Сеть переживает период бурного роста, ею начинают пользоваться сначала десятки, а потом и сотни миллионов людей. По сей день большая часть сайтов в Мировой паутине посвящена порнографии. Собственно, не будь порнографии, эта паутина и не стала бы мировой.

Май 2006-го: на конференции **National Association of Broadcasters** в Лас-Вегасе крупнейшие производители порно объявляют о поддержке Blu-ray — формат HD-DVD показался им недостаточно перспективным. Кто победит в итоге, покажет время, но мы на всякий случай сделаем зарубку на память.

Здесь и сейчас: порноиндустрия активно осваивает продажу фильмов через интернет. Голливуд следит за ней предельно внимательно: когда порнодельцы доведут до ума технологию, кинокомпании сразу возьмут ее на вооружение.

Есть подозрение, что все сколько-нибудь значимые изобретения в истории человечества были придуманы именно для нужд порнографии. Живопись — чтобы рисовать непристойные картинки, книгопечатание — чтобы производить adult-литературу большими тиражами быстро и дешево, фото и видео — для производства и распространения всего этого дела. Игры — не исключение.

Пионеры игрового порно

Порнография пришла в игровую индустрию едва ли не одновременно с изобретением самих игр. Все началось в 1982 году, с

игр **Custer's Revenge** и **Beat 'Em and Eat 'Em** (обе для **Atari 2600**), разработанных компанией **Mystique**. В **Custer's Revenge** игрок в роли генерала Джорджа Армстронга Кастера (историческая личность; сложил голову на войне с индейцами во второй половине XIX века) должен был проходить уровни, уворачиваясь от стрел краснокожих, чтобы в конце добраться до привязанной к столбу обнаженной индейской женщины и сделать с ней понятно что. Из одежды генерал предпочитал только шляпу, нашийный платок и сапоги.

Несмотря на то, что персонажи в **Custer's Revenge** были составлены из нескольких десятков пикселей, игра наделала немало шума. Ее пинали все кому не лень — критики, феминистки, представители индейских организаций. Справедливости ради надо сказать, что это действительно была довольно сомнительная поделка — если бы не спорная тематика, **Custer's Revenge** никто бы и не заметил. **Atari** даже подала на разработчиков в суд за нанесение вреда имиджу своей консоли, но иск завяз где-то по дороге.

В **Beat 'Em and Eat 'Em Philly** игрок управлял двумя обнаженными женщинами, которые должны были собирать непрерывно капавшую сверху сперму (уж простите за такие подробности). Какое-то время спустя была выпущена **Philly Flasher**, «зеркальная» версия игры, где персонажи поменялись ролями: в нижней части игры теперь бегало двое голых мужиков, а собирать они должны были капавшее сверху молоко ведьмы.

Сама **Mystique** прожила недолго: в 1983 году, во время кризиса (подробнее см. статью «Смерть игровой индустрии» в июньском номере), она закрылась и продала права на все свои тайтлы компании **Playaround**. Новые хозяева Кастера взялись за дело весьма рьяно и сразу же выпустили переиздание **Custer's Revenge** под названием **Westward Ho**. Чуть позже появилась «зеркальная» версия **General Re-treat**, где игра велась от лица индейской девушки, а бедолага Кастер, привязанный к кактусу, ждал ее в конце уровня.

Помимо того, у **Mystique** и **Playaround** было еще несколько проектов (в том числе и совместных), правда, не таких известных, как **Custer's Revenge** (все игры 1982-83 гг.):

■ **Burning Desire/Jungle Fever** («зеркальная» версия) — аркада про обнаженного мужика, летающего на вертолете и спасающего женщин от пожаров и людоедов. Чем именно тушились пожары и с помощью чего спасались женщины, я думаю, очевидно.



Custer's Revenge. Игра стоила безумные по тем временам \$50. Даже в прокате она была дороже: 5\$/сутки на фоне 2\$/сутки за обычные игры.



Swedish Erotica: Bachelor Party и Swedish Erotica: Bachelorette Party. Найдите десять отличий.



■ **Knight on the Town/Lady in Wading** («зеркальная» версия) — голенький пиксельный рыцарь должен построить мост через заполненный водой ров, чтобы добраться до принцессы на другой стороне. Дракон, крокодил и гремлины ему в этом активно мешают.

■ **Cathouse Blues/Gigolo** («зеркальная» версия) — мужичок розового цвета должен повстречаться с семью женщинами, избегая полиции, грабителей и домов с сигнализацией. За каждую встречу начисляют \$20.

■ **Swedish Erotica: Bachelor Party/Swedish Erotica: Bachelorette Party** («зеркальная» версия) — арканонид, где вместо разрушаемых блоков были обнаженные женщины, вместо мяча — голый мужик, а вместо «ракетки» — «испанская муха».

Отторжение

Несмотря на неплохой старт, эротические игры на Западе так и не прижились. Поправка: полноценные эротические игры — с геймплеем, сюжетом, приличной графикой и, главное, чем-то более существенным, нежели сексуальные сцены. Если поворошить историю и попытаться вспомнить, что было в этом жанре за последние два десятка лет, то картина получится весьма удручающая.

Вспоминать лишний раз про многодетную семейку **Leisure Suit Larry** (выходит с 1987 года) смысла, наверное, нет, потому что о ней мы писали не раз. Куда менее известен квестик **Geisha** (PC, Amiga, Amiga ST) 1990 года от тандема **Tomahawk** и **Coktel Vision**. Да, тех самых Coktel Vision, которые **Gobliins** и вообще наше все. Безумный ученый похищает герлфрендку главного героя, дабы сделать из нее гейшу нового типа (наполовину человека, наполовину машину). Протагонисту не остается ничего, кроме как отправиться вслед за ним в Токио. Много поинт-и-клика, еще больше фривольного (но не порнографического) контента.

Следующая остановка — 1995 год, игра **Immoral Combat**, трэш в мире трэша, не укладывающийся ни в одну систему оценок. Представьте себе клон **Wolfenstein 3D** с фаллосами вместо фашистов и соответствующим оружием. Попав под раздачу, главный герой сокращался в размерах, но если подобрать XXX-кассеты или бронепрезервативы, эрекция возвращалась. Авторы прекрасно понимали, что они делали, и даже написали в readme дисклеймер: мол, все заработанные от продажи игры средства пойдут на наше принудительное лечение. То ли от дефицита средств, то ли из опасения шокировать игроков графику в игре сделали черно-белой.



Незащищенный секс с проституткой в **Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards** (1987) карался весьма жестоко: в течение нескольких секунд Ларри умирал от венерической болезни.

HOT COFFEE В FINAL FANTASY VIII

Скандал такого же масштаба, как и история с модом Hot Coffee для GTA: San Andreas, мог разразиться еще семь лет назад. В прошлом году Том Аллен, исполнительный директор Национальной академии тестеров и критиков видеоигр (придумают же...), обнаружил в **Final Fantasy VIII** так называемый «Левински-эпизод», о чем немедленно написал на форумах сайта www.igda.org. Риноа, одна из ключевых персонажей игры, бесстыдно обхаживала другого NPC (Ирвина) прямо на глазах у своего халхала Скволла. Что конкретно она там делала, осталось неясным, потому что все самое интересное заслонила фигура Скволла, но, судя по реакции Ирвина («Geez... thanks a lot!»), ему понравилось.

Само обсуждение вы найдете на форуме www.igda.org в ветке SIGs and Game Dev



Кто бы мог подумать, что прелестница Риноа (свет наших очей, огонь наших чресел): способная устроить разврат прямо на глазах у своего бойфренда?

Topics —> Sex & Games, тема — **Hot Coffee in Final Fantasy 7** (автор ошибся в названии игры). Видеозапись этого момента можно найти по адресу <http://video.google.com/videosearch?q=final+fantasy+8+hot+coffee>.



Джиллиан Боннер — отличница, модель «Плейбоя» и компьютерный гик в одной лице. Неужели такое бывает?



Игра **Riana Rouge** (1997), выпущенная Джиллиан Боннер, была для своего времени не меньшим вызовом, чем тот же Postal.

Совершенно особое место в истории жанра занимают квесты **Michael Ninn's Latex: The Game** (1998) и **Riana Rouge** (1997). Первая игра известна главным образом тем, что в тамошних роликах фигурировала знаменитая порнозвезда Сансет Томас (она же снялась в одноименном фильме). Что касается Riana Rouge, то это вообще уникальная штука. Riana Rouge — как раз тот случай, когда важно не «что», а «как». Сама по себе игра не представляла собой чего-то особенного (эпатажный эротический квест с живым видео), здесь любопытна только личность автора — Джиллиан Боннер. Отличница, компьютерный гик, одна



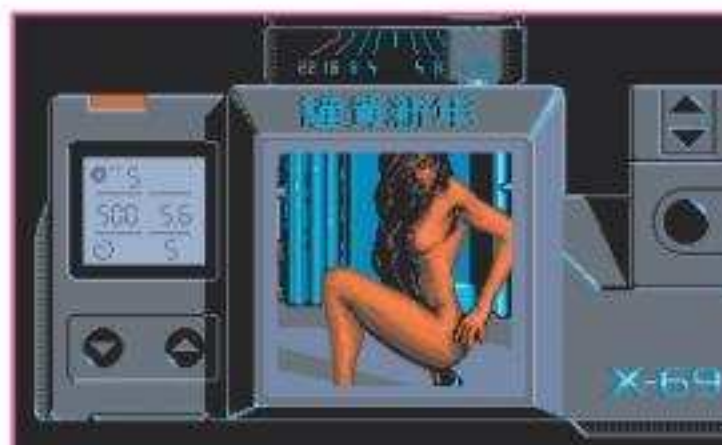
После долгого перерыва Эл Лоуи, создатель «Ларри», вернулся в игровую индустрию с новым проектом — **Sam Suede: Undercover Exposure**. Тематика та же: неутомимый жиголо, много девушек и соответствующего юмора.

из самых известных фотомоделей, «Мисс Playboy» в апреле 1996 года — все это она. В 1992 году Джилл открыла компанию **Black Dragon**, на мощностях которой в 1997-м и была выпущена Riana Rouge. Мисс Боннер курировала все на свете: снялась в главной роли,



Gang leader... Will you look at that toasted loser?

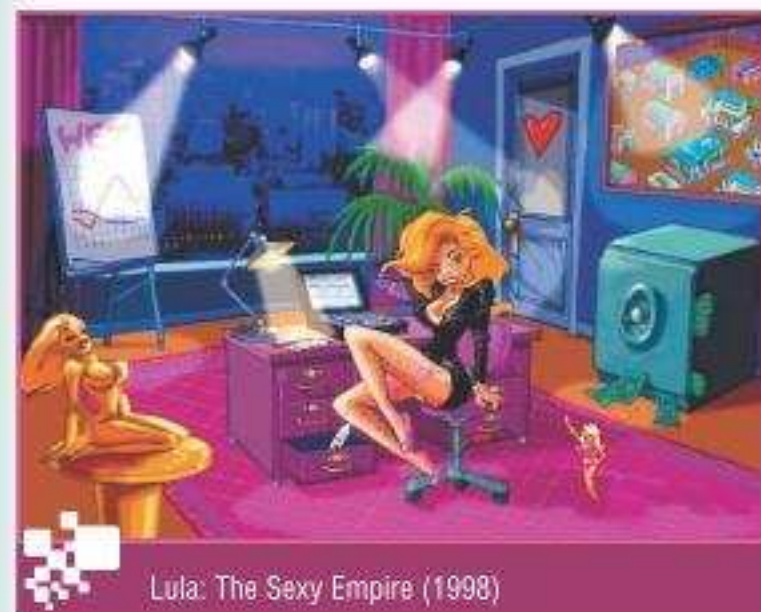
Knights of Xentar (1994). Обычная JRPG, если не считать периодически всплывающих порносцен.



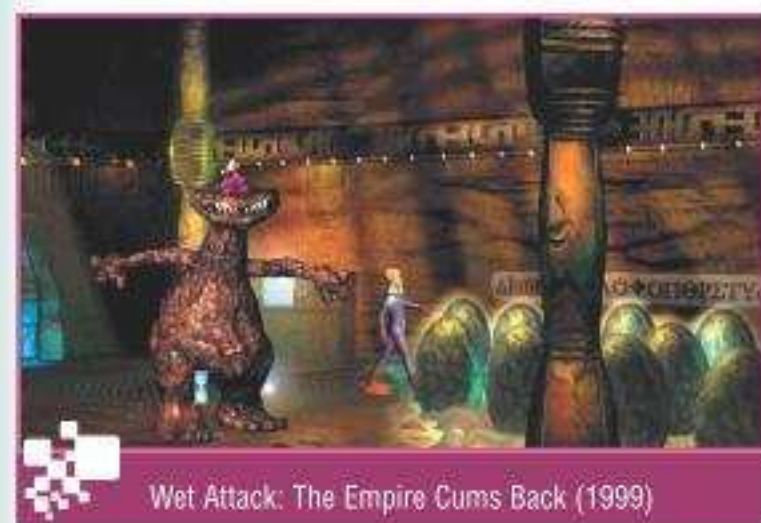
За год до выпуска **Gobliins** студия Coktel Vision отметила игрой **Geisha** (1990).

занималась дизайном уровней, совмещала должности арт-директора и исполнительного продюсера. В 1998 году планировалась **Riana Rouge 2**, но не сложилось: по всей видимости, Джиллиан просто охладела к разработке игр. Сейчас ее компания занимается всем понемножку: производит телепередачи и контент для платных каналов, продюсирует музыку, организует концерты и светские мероприятия. В общем, таланты Джиллиан пропадают даром.

Однако если где-то что-то убыло, значит, где-то что-то прибыло. Когда американская Райана почилла в бозе, в Германии родилась новая порноикона игровой индустрии — секс-бомбочка Лула. В 1997 году увидела свет **Lula Inside** — довольно минималистичный симулятор секса с мультяшной графикой. Смысл игры сводился к тому, чтобы всеми доступными средствами ублажать Лулу. Ну и игрока, разумеется, правда, не физически (об этом пользователь может и сам позаботиться), а аудиовизуально.



Lula: The Sexy Empire (1998)



Wet Attack: The Empire Cums Back (1999)

Лулочка пришлась публике по вкусу, и разработчики немедленно взялись за расширение и углубление (что бы это ни значило) бренда. В 1998 году последовал симулятор порнорежиссера **Lula: The Sexy Empire (Wet: The Sexy Empire)**, в 1999-м — его продолжение **Wet Attack: The Empire Cums Back** и тематический пинбол **Lula Flipper** (1999). После паузы длиной в семь лет немцы разродились **Lula 3D**, но былой известности игра уже не добилась.

Вообще, конец 90-х был знаковым временем: и без того редкие представители «цивилизованной» порнографии, типа **Riana Rouge**, исчезли совсем, а ничего нового не появилось. Редкие исключения в лице **Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude** (2004) и **Playboy: The Mansion** (2005) продались смешными тиражами и вряд ли будут продолжены, а **7 Sins** (2005) и серия **Singles** (2004-2005) — игры слишком пуританские и пользующиеся ограниченной популярностью. Можно еще вспомнить сомнительной ценности викторину **The Guy Game**

ADULT ONLY-ИГРЫ



Fahrenheit

За всю историю ESRB (американская организация, присуждающая рейтинги играм) вышло не так уж и много игр с рейтингом Adult Only (лицам до 18 — ни-ни):

All Nude Cyber (PC, Mac) — откровенные сексуальные сцены.

All Nude Glamour (PC, Mac) — откровенные сексуальные сцены.

All Nude Nikki (PC, Mac) — откровенные сексуальные сцены.

Critical Point (PC) — откровенные сексуальные сцены, насилие.

Crystal Fantasy (PC, Mac) — откровенные сексуальные сцены.

Cyber Photographer (PC, Mac) — откровенные сексуальные сцены.

Indigo Prophecy Director's Cut (специальная версия **Fahrenheit** для американского рынка; вышла только на PC — консоли получили отцензуренный вариант) — кровь, насилие, обнаженка, откровенные сексуальные сцены, демонстрация употребления наркотиков и алкоголя, Strong Language (фразы, затрагивающие тему секса, спиртных напитков или насилия, но не мат). В общем, полный набор.

Grand Theft Auto: San Andreas (PC, PS2, Xbox) — изначально получила рейтинг Mature, но после скандала вокруг мода Hot Coffee рейтинг пересмотрели в пользу Adult Only, добавив пункт «обнаженка». Позже была выпущена новая версия игры, из которой

вырезали все сексуальные сцены, чтобы она попала в рамки рейтинга Mature.

Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude — Uncut and Uncensored (PC) — грубый и чересчур взрослый юмор, обнаженка, откровенные сексуальные сцены, демонстрация употребления алкоголя, Strong Language.

Lula 3D (PC) — кровь, обнаженка, откровенные сексуальные сцены, насилие, Strong Language.

Peak Entertainment Casinos (PC) — азартные игры.

Playboy Screensaver: The Women of Playboy (Mac) — откровенные сексуальные сцены.

Riana Rouge (PC, Mac) — реалистичное отображение крови, откровенные сексуальные сцены.

Singles: Flirt Up Your Life (PC) — обнаженка, откровенные сексуальные сцены.

Snow Drop (PC) — откровенные сексуальные сцены.

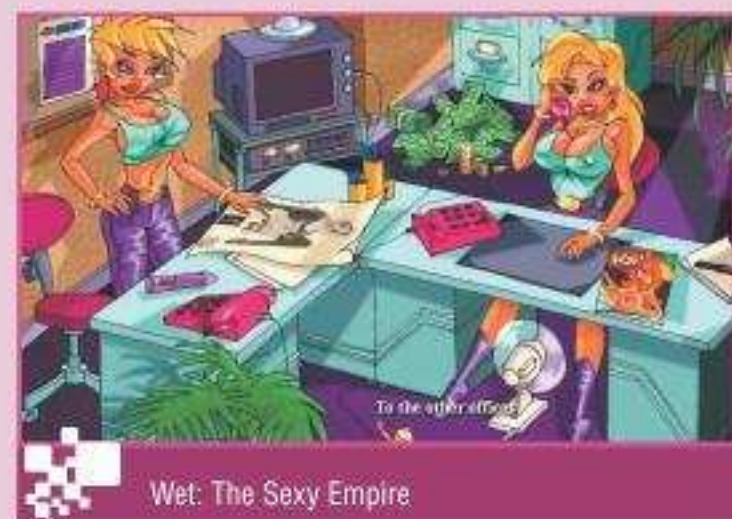
Thrill Kill (PlayStation) — кровь, анимированное насилие. Игра успела получить рейтинг, но до релиза так и не добралась.

Tokimeki Check-In! (PC) — откровенные сексуальные сцены.

Water Closet: The Forbidden Chamber (PC) — откровенные сексуальные сцены.

Wet: The Sexy Empire (PC) — откровенные сексуальные сцены.

X-Change (PC) — откровенные сексуальные сцены.



Wet: The Sexy Empire

(2004) и консольный симулятор велогонок **BMX XXX** (2002), но обе эти игры заработали известность на скандалах. В случае с **The Guy Game** скандал разразился из-за участия в ней несовершеннолетней модели, а **BMX XXX** отшлепали за наличие топлесс-спортсменш. В общем, негусто для индустрии, где каждый год идет за десять.

Между тем казуальные adult-игры цветут таким пышным цветом, что никакому «Ларри» не снилось. Если набрать в любом поисковике «erotic games» или что-нибудь в этом роде, вы получите десятки миллионов ссылок. Карточные игры на раздевание (если попробовать посчитать все стрип-покеры и маджонги, получится число с шестью-семью нулями, не меньше), эротические паззлы (собери картинки — увидишь голую девушку), пошловатые платформеры и аркады (**Dick Sucks: Terror in Titfield**, **Caveman Zac**), тонны флэш-игр самой разной тематики, бесчисленные видеоквесты вроде «Рандеву с незнакомкой» и «Плодов желаний» — вы-

бор такой, что за всю жизнь не перепробуешь. Проблема только в том, что играть в это можно лишь с большой голодухи. 99% этих игр исключительно примитивны, самые интересные из них способны удержать игрока не больше, чем на полчаса.

Полноценные симуляторы секса — совсем другое дело. Эти игры сделаны уже на совершенно ином уровне... да и игры ли это вообще? Сюжета здесь не наблюдается никакого — одно лишь «woo-hoo!», и ничего кроме «woo-hoo!». Все самое лучшее в этом жанре делает компания **thriXXX** — **3D SexVilla**, **3D GayVilla**, **Hentai 3D**, **Hentaii 3D**, **Virtually Jenna**, **3D Slut**, **3D GoGo**. По большому счету, эти игры отличаются друг от друга только названиями — движок, интерфейс и даже возможности одни и те же. Игрок выбирает персонажей, место для случки, аксессуары (одежду и секс-игрушки) и усиленно спаривает виртуальных человечков. Отличается лишь тематика: в **3D Slut** мы тискаем надувных кукол, в **3D SexVilla** любовью занимаются все и со всеми, в **3D GayVilla** — только гомосексуа-



Культовая порнозвезда Джанна Джеймсон, виртуальная и реальная. В числе прочего, на ее счету роль проститутки Кэнди Сакс (озвучка) в GTA: Vice City.



Супермодель Джози Маран (Миа из Need for Speed: Most Wanted), по ее собственному признанию, однажды переспала с Джанной Джеймсон. Такое вот слияние двух индустриальных пун.

Interstudio. В принципе, это обычные шахматы, только вместо фигур здесь люди. В одной «команде» только женщины, в другой — только мужчины. Когда одна «фигура» бьет другую, следует половой акт.



Active Dolls



LoveChess: Age of Egypt

листы, а Virtually Jenna посвящена культовой порнозвезде Джанне Джеймсон.

Большинство других симуляторов секса — Virtual Date Games XXX, Sexy Dreams, Active Dolls, EGirl, 3DPlaymate — сделаны по тем же лекалам с незначительными отклонениями. Немного особняком стоит серия **LoveChess** от голландской компании

Все это, конечно, намного лучше, чем трэшовые видеоквесты, продающиеся на вес, и весь тот флэш-мусор, эротические паззлы и покеры, что заполонили собой интернет. Но с нормальными, человеческими играми симуляторы секса сравнения не выдерживают. Потратив на такую игру что-нибудь около часа (это максимум, больше не выдержат), вы к ней уже никогда не вернетесь. Сам по себе секс, к тому же не особенно изобретательный, не способен удержать игрока надолго — тут нужно что-то посущественнее.

Двигатель прогресса

«Что-то посущественнее» предложила Япония. Там, в отличие от Запада, где эротических игр выпускается немного и продаются они лишь в интернете и в специальных магазинах, индустрия электронных развлечений для взрослых развита намного лучше. 25% всего софта, продающегося в Японии, — это порнография. При этом надо учитывать, что в Японии лидирующие позиции занимают консоли, а на них, как известно, порноигр не бывает (производители приставок не пускают-с). А если и бывают, то в сильно цензурированном виде (менее 1% от общего числа видеоигр). Так что разработчикам порно доступна только одна платформа — персоналки.

Игры для взрослых, или H-игры (от слова hentai, что обозначает рисованную эротику и порнографию), появились в Стране восходя-

GIGABYTE
TECHNOLOGY



ФИНАЛ В МОСКВЕ

НА КОМПЬЮТЕРАХ

ПРОИТ

призовой фонд финала более

\$100000!

Quake 4 Open •

Warcraft III TFT •

Counter-Strike 1.6 •

Heroes V •

- путевки на финал
- железные подарки
- лотерея для зрителей



Отборочные турниры
осеннего этапа

19-20.08.06
26-27.08.06
03.09.2006
09-10.09.06
16-17.09.06
23-24.09.06
30.09-01.10.06
07-08.10.06
14-15.10.06
28-29.10.06

Минск, клуб "V4"
Ростов-на-Дону, клуб "Турбина"
Нижний Новгород, клуб «Шлюз»
Санкт-Петербург, клуб "M19"
Екатеринбург, клуб "b100"
Новосибирск, клуб "Патриот"
Волгоград, клуб "Нашествие"
Пермь, клуб "Кислород"
Киев, клуб "C-club"
Москва



www.nival.ru



www.kingston.ru

MANIA Мир ПК ПОДКА PC GAMER

HARD'n'SOFT UP GRADE UP GRADE SPECIAL Techno NEWS



www.gameinside.com

www.finestreet.ru

www.reborn.ru

www.v4.by

www.gigabyte.ru

щего солнца в начале 80-х гг., но в фазу бурного развития вступили лишь в конце этого десятилетия. Как и почему они появились — отдельная история. В то время на японском рынке шла ожесточенная борьба между несколькими производителями компьютеров. Машины **Sharp** имели быстрые процессоры (такие же быстрые, как на аркадных автоматах того времени) и отличный звук, **Fujitsu** первой выпустила компьютер со встроенным CD-ROM, а вот **NEC** особыми достижениями похвастаться не могла. Ее компьютеры (серии PC-98XX) предназначались для бизнесменов, а потому не умели обрабатывать звук и поддерживали лишь 16-битный цвет при разрешении 640 x 400. Зато на них было много рисованных эротических игр! Покупая PC-98XX себе домой, японцы с гордостью сообщали всем друзьям и знакомым, что на него можно поставить текстовый процессор Ichitaro и использовать для работы, а сами, естественно, шли в магазин и покупали эротические игры.

На первый взгляд, успех PC-98XX может показаться странным: компьютеры Sharp и Fujitsu поддерживали в семь раз больше цветов, а для такой вещи, как порнография, качество изображения имеет очень большое значение. FM-TOWNS от Fujitsu к тому же имели CD-приводы — безотказный, казалось бы, довод. Так почему же тогда разработчики порно остановили свой выбор на отсталой машине от NEC?

А все дело в том, что персоналки Sharp и Fujitsu стали заложниками собственной технологичности. Тогдашние H-игры (да и нынешние тоже, но мы к этому еще вернемся) представляли собой всего лишь набор картинок, кое-как связанных с текстом. Если использовать все 30 000 цветов, которые умели выводить компьютеры Sharp и Fujitsu, эти картинки получались слишком увесистые — а игры в то время распространялись на дискетах объемом 1,44 Мбайт. У FM-TOWNS, правда, были оптические приводы, но это тоже не помогло: CD-ROM'ы оказались слишком медленными, а устанавливать игры было попросту некуда — компьютеры Sharp не комплектовались жесткими дисками. Вот так вот PC-98XX дала жизнь новому жанру — **ero**ge (сокращенно от erotic game — эротическая игра).

Первопроходцы игровой порнографии (RPG **Chaos Angels** от компании **ASCII Corporation**, **Dragon Knight** от **ELF**, **Rance** от **AliceSoft**) были весьма безыскусными играми с минимумом сюжета и заоблачной ценой 8800 йен (\$85). Первое время их покупали очень охотно, но это продолжалось недолго. Вскоре игроки устали от того, что им подсовывают одно и то же под разными названиями, и разработчикам волей-неволей пришлось придумывать что-то новое.

Переворот в сознании произошел в 1992 году, с выпуском **Dokyusei** (компания **ELF** постаралась). Секс здесь стал не самоцелью, а наградой за прохождение игры. Оказалось, что в эротической игре можно сделать неплохой сюжет, а самое главное — вовсе необязательно заниматься любовью со всеми и вся. За девушками нужно было долго ухаживать, и это доставляло едва ли не большее удовольствие, чем сама награда.

Есть мнение, что **Dokyusei** спровоцировал не только жанровую, но и технологическую

эволюцию. Ее дистрибутив занимал восемь дискет, так что для нормальной игры требовалась инсталляция на жесткий диск. Если жесткого диска у компьютера не было, играть приходилось с дискеты, а это был тот еще геморрой (чтобы перейти из одной локации в другую, приходилось вставлять поочередно несколько дискет). Японцы начали задумываться о покупке компьютеров со встроенными винчестерами, а тем временем вышла **Dokyusei 2** — уже на 13 дискетах. NEC тоже не сидела сложа руки и оперативно выпустила компьютер PC-9821, укомплектованный CD-ROM и способный отображать 16 млн цветов.

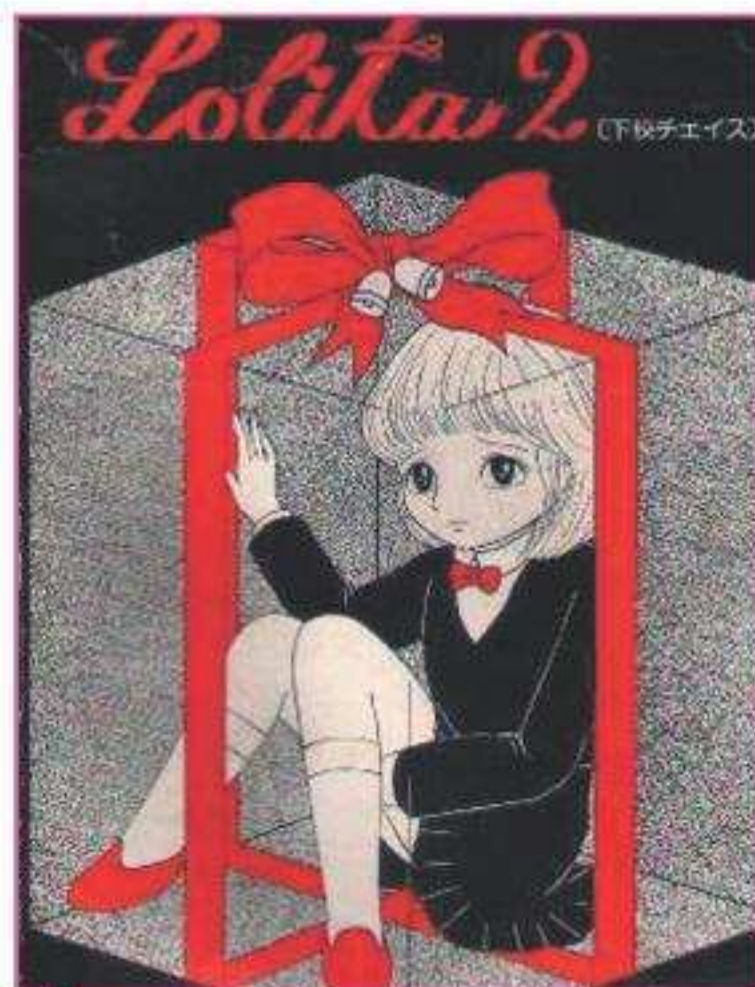
Канонический образ хентай-игры сложился уже во второй половине 90-х гг. В 1996 году фирма **Leaf** выпускает один за другим два проекта — **Shizuku** и **Kizurato**, мрачные полубезумные истории про насильников и убийц. Технически они представляли собой анимированные комиксы, где участие пользователя сводилось лишь к тому, чтобы читать и прокручивать диалоги. Жанр этих игр **Leaf** определила как **visual novels**, то есть графические новеллы. Высшей точкой в развитии этого жанра считается **Kanon** (1999), где акцент на сюжет был смещен настолько сильно (в противовес интимным сценам), что ее уже с трудом можно было назвать эротической игрой.

Игроки восприняли **Shizuku** и **Kizurato** довольно сдержанно, и тогда **Leaf** решила зайти с другой стороны. Ее следующая игра, **To Heart** (1997), была жизнерадостной романтической историей о школьнике, больше озабо-



чен-
ным
сердечными

делами, нежели учебной. То **Heart** пришла ко двору и быстро стала стандартом, по которому хентайные игры делают до сих пор. Стандартом стал даже сюжет: по сей день значительная часть H-тайтлов посвящена неуставным отношениям мальчиков/девочек с учителями и/или одноклассниками/одноклассницами.



Lolita 2 (1993). До того как стать богатой и знаменитой, фирма **Enix** (известна по сериалу **Dragon Quest**) отметилась сборниками мини-игр под общим названием **Lolita**. В одной из таких мини-игр нужно было раздевать десятилетнюю девочку, метая в нее ножи.



Почти во всех японских эротических играх предусмотрен чрезвычайно полезный режим **Hands Free**. Впрочем, управляют они всегда только мышью, так что одна рука в любом случае остается свободной.



ЖАНРЫ

Среди японских эротических игр выделяют несколько поджанров:

■ **Додзинси** — самопальные игры энтузиастов, в которых используют персонажей больших коммерческих проектов. В додзинси эти персонажи позволяют себе такое, чего бы они никогда не смогли позволить себе в оригинальной игре (особой популярностью пользуется Тифа из **Final Fantasy VII** — в додзинси она такое вытворяет...). Правообладатели смотрят на это сквозь пальцы, потому что фанатское творчество, в конечном счете, только повышает популярность их брендов.

■ **Ren'ai** — романтические игры с большим упором на сюжет. Откровенного интима в ren'ai обычно не бывает. Многие такие игры бесплатны, скачать их можно с сайта <http://renaigames.net>

■ **Бисёдзё** (они же Boy x Girl, Girl Game или Gal Game) — классические Н-игры — когда парень кадрит девушку/девушек.



Moonlight Walks — ren'ai-игра, сделанная энтузиастами.

■ **GxB (Girl x Boy)** — симуляторы свиданий, в которых главная роль отводится девушке.

■ **BL или яойные игры (Boy x Boy)** — игры про гомосексуалистов.

■ **Girl x Girl** — то же самое, но с девчонками-лесбиянками.

■ **All pairings** — грубо говоря, все и со всеми. Играть можно и за парня, и за девушку, встречаться — тоже с кем угодно.

Эротических игр в Японии выпускается очень много, но лишь единицы из них добираются до западного рынка. Хентай создается японцами и для японцев (зачастую запустить такие игры можно только на японской версии Windows), это весьма специфическое явление — не каждый захочет тратить время на электронный комикс, где от тебя требуется лишь смотреть на картинки и вчитываться в диалоги, которые к тому же порой даже не озвучиваются. Но поскольку такие люди на Западе все-таки есть, некоторые Н-игры на английском издаются. Крупные издатели, названия которых

у всех на слуху, за такое, конечно, не берутся — не хотят портить себе имидж, да и денег на подобных тайтлах особо не заработаешь. Поэтому переводом и изданием Н-игр занимаются маленькие компании, где работают такие же энтузиасты, как сами фанаты хентая. Самая известная — **JAST USA** (www.jastusa.com), также выпускающая игры под лейблом **Peach Princess** (www.peachprincess.com). Возглавляет ее Питер Пейн, бывший учитель английского в одной из японских школ. Также, между прочим, готовый сюжет для Н-игры: гайдзин в японской школе — это как минимум экзотично.



A girl in a strange costume with a big parasol. She looks a little bit younger than Ayano.

При переводе японских эротических игр западные издатели оставляют озвучку в неприкосновенности — чтобы не разрушать атмосферу.



На Западе Н-игры продают только в магазинах комиксов и через интернет (можно скачать дистрибутив или заказывать диск с доставкой). В обычные магазины им дорога закрыта.



I gently put her down on the sofa.

Что у японцев получается хорошо, так это названия эротических игр. Вы только послушайте: *Come See Me Tonight*, *Do You Like Horny Bunnies?*, *Tottemo Pheromone*, *Tsuki Possession*.



She's one of the top students.

В японских играх часто фигурируют несовершеннолетние. Чтобы избежать обвинений в педофилии, западные издатели при переводе часто накладывают персонажам год-другой.



Disney представляет
ПИРАТЫ КАРИБСКОГО МОРЯ
СУНДУК МЕРТВЕЦА
на твоём мобильном

JAVA-ИГРА

Свистать всех наверх!
К штурвалу! Джонни Депп
в роли капитана
"Черной Жемчужины"
приглашает тебя самому
решить судьбу героев
киноблокбастера
"Пираты Карибского моря 2".
Стратегия, ролевая игра,
боевик - все в одном.

Чтобы
заказать игру,
отправь SMS с кодом **1245**
на номер **2555**

Каждый купивший игру становится
участником розыгрыша
эксклюзивных призов от
Пиратов Карибского моря 2!
Подробные условия акции
читайте на
www.igromania.ru/?pirates

ОБОИ

Чтобы закатать
понравившуюся
картинку, отправь SMS
с ее кодом на номер **3370**



2355



2351



2353



2352



2354



2356

Хочешь больше картинок?
Отправь на номер **3370** слово **PIRAT1**,
чтобы получить картинку, или **CORSAR1**,
чтобы получить анимацию.

Для телефонов: Motorola C380, C650, E398, V3, V600, V635,
Nokia 2650, 3100, 3220, 3230, 6020, 6021, 6030, 6100, 6220,
6230, 6230i, 6260, 6270, 6600, 6610, 6630, 6670, 6680, 7260,
7270, 7610, N-Gage, N70, N90, N91, Samsung D500, D600, D720,
D800, E530, E720, E820, Siemens C65, C75, CX65, CX70, CX75,
M65, S65, S75, SonyEricsson K300, K300i, K500i, S700i, W900i
После отправки кода дождитесь ответного SMS со ссылкой и
закачайте файл, используя WAP-соединение. Стоимость SMS
на номер 2355 - \$5, на номер 3370 - \$0,99 без налогов.
Техподдержка: 8-800-3330-190.
Для абонентов Билайн, МТС, МегаФон, ЕТК, БайкалВестКом,
UTel, СМАРТС, Теле2, Индиго.



© 2006 Disney Enterprises, Inc.

ДЕТИ, ИНВАЛИДЫ И МУЖЧИНЫ ОБСЛУЖИВАЮТСЯ ВНЕ ОЧЕРЕДИ



Считается, что женщина в Японии — существо второго сорта, которое только и делают, что притесняют и угнетают. На самом деле все немного не так, вернее, даже с точностью наоборот. Вот лишь несколько примеров:

- В магазине мужской одежды может запросто оказаться только один туалет — женский.

- В японских поездах бывают вагоны только для женщин, но не бывает вагонов только для мужчин.

- В горячих источниках мужчины и женщины купаются отдельно. При этом мужчинам строго-настрого запрещено появляться в женской половине, но не наоборот.

- В туалетах иногда ставят зеркала таким образом, чтобы из женской части было видно все, что творится в мужской. Но, опять же, не наоборот.

Все это делается потому, что мужики в Японии по умолчанию считаются вредными, за которыми нужен глаз да глаз. Может, поэтому у них так много эротических игр? С такими-то женщинами...

Сам термин «Н-игры» многие поклонники эротических игр считают неправильным, предпочитая более мягкое определение — dating sims, симуляторы свиданий. Слово «хентай» переводится как «сексуально извращенный», а в японских эротических играх, по их мнению, главным является не интим, а история и персонажи. Доля истины в этом, безусловно, есть: если включить быструю перематку диалогов (а такая функция предусмотрена почти по всем симуляторам свиданий — для тех, кому ждать невтерпёж), любой dating sim превращается в обычный порнокомикс. Другое дело, что вникать в эти истории и сопереживать героям иногда просто не хочется. Как и аниме, подавляющее большинство Н-игр используют несколько заезженных штампов и потому очень банальны. Если вы видели пять-шесть симуляторов свиданий, вы, считай, видели их все.

Тем не менее поклонникам это нравится, и они с удовольствием покупают все новые и новые dating sims. Правда, поклонников этих немного: по словам Питера Пейна, средний тираж Н-игры в Японии составляет 10-20 ты-

сяч — сущие копейки по сравнению с миром «больших» игр. В США — на порядок меньше.

Однако о масштабах явления эти цифры говорят мало. Симуляторами свиданий в Японии занимаются несколько сотен компаний, некоторых из них сравнимы по размерам с разработчиками «больших» игр. Низкие же тиражи на Западе объясняются тем, что основная масса dating sims распространяется через интернет, а переводят их команды энтузиастов.

Н-игры невозможно купить в обычных магазинах — и это вторая причина, по которой они практически неизвестны широкой публике на Западе (и у нас — потому что в плане игр наша страна следует в кильватере Запада). Облик того, во что мы играем и будем играть, зачастую задают не только и не столько издатели и разработчики, а огромные розничные сети во главе с Wal-Mart. Продукцию для взрослых Wal-Mart (а также Target и Best Buy) не ставит на прилавки принципиально. А если игра не продается в Wal-Mart, ее, можно сказать, не существует. Помните скандал с Hot Coffee вокруг GTA: San Andreas? Издатель игры, Take Two Interactive, понес тогда огромные убытки именно потому, что розничные сети сняли GTA: San Andreas с прилавков.

Ну и конечно, нельзя забывать о том, что симуляторы свиданий не имеют почти никакого паблисити. О них не пишут в игровых журналах и не пускают на выставки (с E3 игры для взрослых были изгнаны еще в 1999 году). В таких условиях большую аудиторию не заработаешь. Н-игры и в Японии-то являются нишевым продуктом, а на Западе и у нас они вообще краснокнижная редкость.

А раз уж они такая редкость, есть смысл посмотреть, что вообще сейчас есть на рынке.

Серия Sexy Beach

Разработчик: Dreams

Издатель: Illusion Soft

Даты выхода: Sexy Beach — 2002, Sexy Beach 2 — 2003, Sexy Beach 2:

Chiku Chiku Beach — 2004, Sexy Beach 3 — конец сентября 2006 г.

В то время как другие японские компании самозабвенно предаются стопятидесятилетнему по счету клонированию анимированных комиксов, Illusion Soft вот уже несколько лет обрабатывает рынок тяжелой артиллерией — Настоящими Трехмерными Хентай-Играми. Впервые Illusion Soft проявила себя в 2000 году, эпатажив публику симулятором сексуальных домогательств Interact Play. Продолжив тему

сиквелом Interact Play VR (2001), «иллюзионисты» вошли в раж и начали выдавать одну шокирующую игру за другой. Порнофайтинги Battle Raper (2002) и Battle Raper 2 (2005); DBVR (2003) — порнографический клон Resident Evil; серия Biko (2000-2004; три части), посвященная нелегким будням насильника (!); экшен A-GA (2005), сделанный с закосом под Final Fantasy X-2, но с такими роликами, которые дадут фору иному порнофильму; серия Des Blood (2000-2004), старательно притворяющаяся JRPG; так называемые «симуляторы общения» (цель любого общения здесь — секс) Artificial Girl (2003) и Artificial Girl 2 (2004).

Все эти игры объединяет одна и та же черта: будучи откровенной порнографией, они пытаются выдавать себя за игры другого жанра. Получается плохо: порнофайтинг Battle Raper страдает от невыносимо убогой боевой системы, в симуляторе насильника Biko стелс-элементы и управление сделаны из рук вон, ну и далее по списку. Понимание того, что хорошая Н-игра может получиться, только если сразу делать ее как Н-игру, а не прикручивать к ней кучу лишнего бахла, пришло к Illusion Soft лишь с серией Sexy Beach. Первая часть за пределами Японии не издавалась и большой популярностью не пользовалась. Sexy Beach 2 и аддон Sexy Beach 2: Chiku Chiku Beach на английском языке тоже не выпускались, но известность получили нешуточную, в том числе и в России.

По большому счету, это даже не игра, потому что играть тут толком и не во что. Игрок выбирает одну из дамочек, экипирует ее одеждой и аксессуарами по своему вкусу, а затем десантируется вместе с ней на пляж. И здесь начинаются сюрпризы. Прежде всего, выясняется, что делать ничего не надо. Первый день (по внутриигровому времени) ты просто сидишь на песке, пялишься на объект своего вожделения и крутишь вокруг нее камеру. Со временем дозволяется все больше и больше: сначала нам показывают девушку, веселящуюся на пляже в свое удовольствие, потом дают сделать ей массаж, а в конце... Закончив (во всех смыслах) с одной прелестницей, можно приступить к другой — все повторится заново.

В принципе, можно не мучиться с прохождением, а сразу скачать сохраненку, но в этом случае, как говорят специалисты по хентаю, пропадает всякий смысл в игре. Японские егоде тем и отличаются от западных, что в них для достижения результата нужно приложить определенные (порой довольно значительные) усилия. Ухаживая за виртуальной девушкой, ты вроде как привязываешься к ней и воспри-



Sexy Beach — название весьма двусмысленное. Слово «beach» созвучно с «bitch», что переводится как...



Sexy Beach 3. Половые органы в Н-играх разумно заштриховываются квадратиками — по японским законам показывать их запрещено. Однако в интернете легко можно найти программы-взломщики, которые эти ограничения снимают.



Серия Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball — это фактически Sexy Beach, из которого удалили весь спорный контент.



В Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball 2 (Xbox 360) будет без преувеличения революционное нововведение: если раньше груди главных героинь подпрыгивали синхронно, то теперь — внимание! — они будут подпрыгивать независимо друг от друга.

нимаешь ее уже совсем по-другому. Возможно, это и вправду так: западные симуляторы секса вроде 3D SexVilla или Virtually Jenna, где можно все и сразу, наскучивают за двадцать минут. А все потому, что интерес к игре появляется только тогда, когда есть челлендж, когда надо преодолевать какие-то трудности.

Кстати, о трудностях. Японская версия Sexy Beach 2 согласна работать только на японской версии Windows, поэтому после инсталляции придется установить несколько кряков и патч, который переведет игру на английский. Подобных ухищрений требует каждая вторая хентай-игра на японском.

В конце сентября должна выйти третья часть Sex Beach. В Сети уже есть ее демоверсия, и, судя по всему, игра получится шикарная. Модели девушек лишь немного уступают своим товаркам из Dead or Alive 4, камера теперь управляется намного удобнее, чем прежде, а геймплей... какой еще, простите, геймплей?

Серия Come See Me Tonight

Разработчик: Sekilala

Издатель: G-Collections

Даты выхода: Come See Me Tonight — 2003, Come See Me Tonight — 2004

С виду все H-игры совершенно одинаковы. Но это только с виду, на самом деле у каждой из них есть свои небольшие особенности. У Come See Me Tonight 1-2 таких «родимых пятен» три: главный герой неизменно оказывается в компании из нескольких девушек, выбрать можно только одну из них, а чтобы добраться до главного, нужно «налетать» немало времени. Чтобы игрок не заскучал, ему периодически бросают приманки: случайные прикосновения, неловкие ситуации. Во второй части и сюжет, и сами девушки вызывают ку-



Come See Me Tonight. Обратите внимание, какой сложный выбор стоит в данный момент перед главным героем.



да меньший интерес, но ситуацию спасает фирменная жизнерадостность серии.

Private Nurse

Разработчик: AngelSmile

Издатель: G-Collections

Дата выхода: 2003

Настолько (даже по меркам dating sims) неторопливая и пуританская игра, что в какой-то момент кажется, будто это и не хентай вовсе. Звереть начинаешь уже на заставке, которая тянется нескончаемо долго и почему-то не проматывается. Не работает перематка и в самой игре, так что кликать придется очень и очень долго. Разврат в итоге все-таки появляется, но дотерпеть до него сможет далеко не



Private Nurse

каждый добропорядочный извращенец. Игра словно бы говорит: «Я вам не хентай, за кого вы меня принимаете?!» В довершение ко всему в главном меню есть пункт «Музыка», где можно послушать весь саундтрек игры. Кого интересует музыка в симуляторе свиданий?

Зато графика вызывает исключительно положительные эмоции. Нет, в техническом плане Private Nurse ничем не отличается от своих многочисленных товарок — это всего лишь анимированный комикс. Но художественное исполнение на таком уровне, до которого остальным H-играм еще расти и расти.

Серия X-Change

Разработчик: Crowd

Издатель: Peach Princess

Даты выхода: X-Change — 2001, X-Change 2 — 2003, X-Change 3 — июль 2006



X-Change 3

«Воскресенье в женской бане» на анимешно-хентайный манер. Сюжет всех трех частей построен на одной и той же идее: студент по имени Такуя, не слишком популярный среди женского населения своего колледжа, случайно выпивает экспериментальный химический препарат и... превращается в девушку. Стандартный для H-игр расклад меняется на 180 градусов: теперь охоту ведем не мы, а на нас. Причем охотятся на только парни, но и даже девушки.

Серия Do You Like Horny Bunnies?

Разработчик: ZyX

Издатель: G-Collections

Даты выхода: Do You Like Horny Bunnies? — 2002, Do You Like Horny Bunnies? 2 — 2004

Заслуженные деятели хентай-культуры могут сколько угодно уверять нас, что секс в японских симуляторах свиданий не главное,



Do You Like Horny Bunnies? 2

но из любого правила, как известно, есть исключения. Игры серии **Do You Like Horny Bunnies?** не размениваются на романтическую болтовню и долгие прелюдии: все разговоры быстро сводятся к этому самому, а девушки только и ищут повода, чтобы броситься нам на шею.

Tottemo Pheromone

Разработчик: TRABULANCE
Издатель: G-Collections
Дата выхода: 2003

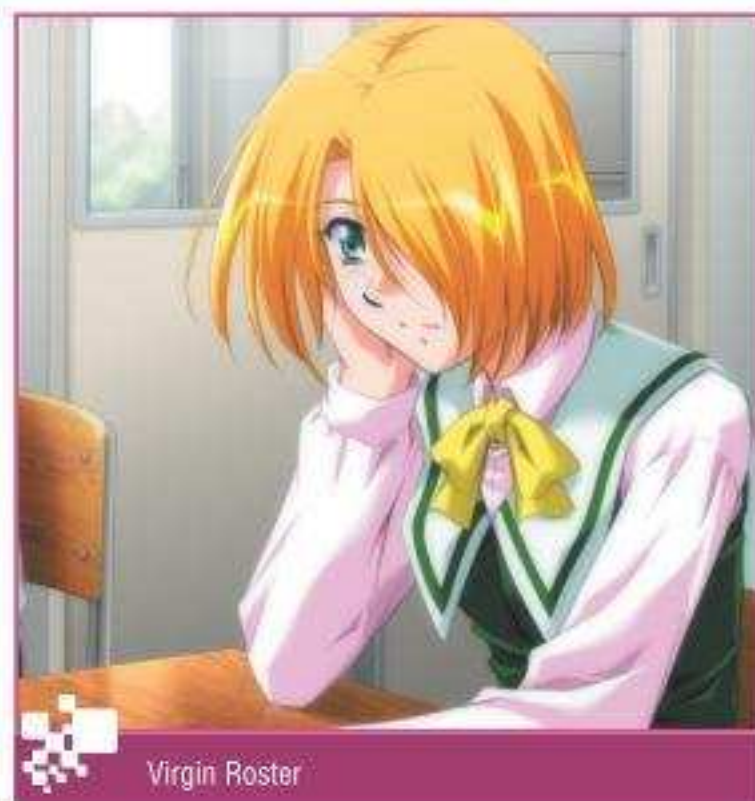


Tottemo Pheromone

Подобно Do You Like a Horny Bunnies?, **Tottemo Pheromone** (на самом деле это сиквел игры **Majokko Silk**, о которой в наших краях никто и никогда не слышал) не считает нужным устраивать нужным устраивать долгие театрализованные представления, а почти сразу же переходит к главному. Обнаженка появляется на экране уже через десять минут после начала игры (для японского симулятора свиданий это очень быстро). Развилки есть, но выбирать жертву самостоятельно не дают.

Virgin Roster

Разработчик: ZyX
Издатель: G-Collections
Дата выхода: 2004



Virgin Roster

Пожалуй, самая прямолинейная Н-игра, что нам доводилось видеть. Главный герой по имени Кенго (циничная, но в чем-то даже честная сволочь) устраивается учителем в школу и обрабатывает без разбору всех подряд — и своих учениц, и учительниц. Как и положено среднестатистическому хентаю, вместо полноценных роликов здесь анимированные GIF'ы. История развивается быстро, так что секс ждать себя не заставит.

Сюжет в Н-играх обычно подается от первого лица (чтобы игроку было легче ассоциировать себя с протагонистом), но в **Virgin Roster** рассказ идет от третьего лица. Оно и понятно: кому захочется ассоциировать себя с беспринципным Кенго?

Онлайн спасет мир

Однако вернемся из благополучной в сексуальном плане Японии в наши родные пуританские пенаты. В последнее время в игровой индустрии обозначилась одна любопытная тенденция: не находя поддержки у разработчиков обычных игр, порно устремилось в онлайн. Многие из вас, наверное, видели забавную машинку по **World of Warcraft** (<http://video.google.com/videoplay?docid=5430343841227974645>), герои которой без устали уверяли: «The Internet is really great...» — «For porn! Porn, porn, porn!». Так вот — это была не такая уж и шутка. Все началось с интим-услуг в



Naughty America: The Game

MMORPG **Second Life** (тамешние путаны записывают свои стоны во время мастурбации, а потом используют их в игре во время сеансов с клиентами), продолжилось в **EVE Online** (платный сервис www.pleasurehub.com неустанно снабжает тамешних пилотов «клубничкой») и в конце концов вылилось в полноценные adult-MMOG. Или, если быть точным, MMOEG — многопользовательские онлайн-эротические игры.

Первопроходцы жанра MMOEG откровенно стеснялись своих пристрастий. «Какое та-



Пока Запад раскачивался, ушлые азиаты взялись за освоение непаханой эротической онлайн-целины. Знакомьтесь, 3FEEL, MMOEG.



Впрочем, кое-кто на Западе успел подсуеиться. **Red Light Center** — чистокровная порно-MMOG без всяких лишних примесей. Можно играть бесплатно, но тогда не допустят к самому интересному.

ПОЛЕЗНЫЕ РЕСУРСЫ



Веб-представительства симуляторов секса сделаны по образцу порносайтов: бесплатный тур по здешним «достопримечательностям», предельно жесткие демоверсии, где нельзя почти ничего...



Welcome to Jmate, your guide to Japanese AV (Adult video) & pop Culture.

Some of the material featured on this site is not suitable for people under the age of 18. If you are older than 18, click "Enter" and enjoy all our interviews and reviews but if you are below the age of 18 or if you are offended by adult material, please click "Leave" now and search for something else.

ENTER

LEAVE

www.igda.org/sex — блог Бренды Бретуэйт (главный дизайнер Playboy: The Mansion), где освещается все, что так или иначе связано с эротическими играми или сексом в играх.

www.peachprincess.com, www.jastusa.com и www.jbox.com/HENTAI — здесь можно купить почти любую японскую Н-игру, издававшуюся на английском языке.

www.3d-sexgames.com, www.virtuallyjenna.com, www.play-sex-game.com, www.christiesroom.com, www.lovechess.nl — лучшие симуляторы секса.

www.adultgamereviews.com, www.jmate.com — обзоры эротических игр.

www.mysexgames.com — игры для взрослых на флэше.

кое порно? — изумлялись создатели Sociolotron («Игромания» писала об этой игре в апреле прошлого года — www.igromania.ru/articles/?91_int4). — Мы делаем просто MMORPG, а то, что у персонажей нашей игры есть сексуальные скиллы, — всего лишь дань реализму. Честное-пречестное слово! Ну да, а предупреждение «Лица младше 21 года не обслуживаются» на официальном сайте, значит, просто так повесили.

А вот авторы другой MMOEG, **Naughty America: The Game**, продвигаемой одноименным порносайтом, своих намерений не скрывают. Это будет уже не Sociolotron, одной ногой застрявший в презервативе, а другой — на территории традиционных онлайн-игр, а полноценный симулятор развратника. Секс будет часто и помногу,

хотя с двумерной графикой особо не разгуляешься. Чтобы не нарваться на какого-нибудь толстого гика, прикидывающегося обворожительной блондинкой, в игре предусмотрена поддержка веб-камер. Худшее, что может последовать при размолвке, — словесная перепалка (насилия в **Naughty America: The Game** не будет вовсе). Пол персонажа, телосложение, цвет кожи, прическа, одежда, татуировки — все настраивается. Если виртуальный секс вас не прельщает, можно устроить своей подружке/другу романтическую прогулку или просто поболтать с ней/ним в баре за рюмкой текилы.

Вообще, онлайн — это, наверное, идеальный вариант для эротических игр. Нет проблем с распространением (дистрибутив

можно просто скачать) и цензурой (разработчик сам себе начальник), не надо беспокоиться по поводу того, что клиент окажется несовершеннолетним (его совершеннолетие гарантирует наличие кредитки). Если **Naughty America: The Game** и ее товарки окажутся сколько-нибудь играбельной — ведь на одном только взрослом контенте долго не проживешь, нужно заинтересовать игроков чем-то еще — интернет захлестнет волна MMOEG. Легко представить, во что это может вылиться: за один только январь игроки **Second Life** (а это всего лишь 150 тыс. человек) заключили сделок на \$5 млн. Немалая часть этой суммы пошла на оплату секс-услуг. А что если бы подобные услуги были в **World of Warcraft** с его шестимиллионным населением?... ■

topdevice
www.topdevice.ru

Достойной внимания акустическую систему делает сочетание целого ряда характеристик.

TopDevice - сочетание, близкое к идеалу!

TDE 445 / 5.1

Выходная мощность - 130 Вт
Отношение сигнал/шум - 95 дБ
Разделение каналов - 33 дБ
Полоса пропускания - 20...20000 Гц
FM-тюнер
Пульт ДУ



Эксклюзивный дистрибьютор
торговой марки TopDevice в России
компания "Верс"
тел. (495) 740-7787
www.topdevice.ru

VERS
GROUP

СОВЕРШЕНСТВО ТЕХНОЛОГИЙ. СВОБОДА ЗВУКА.



- Жанр: Стивпанк
- Автор: Илья Новак
- Издательство: «Эксмо»
- Тираж: 10 000 экземпляров
- Твердый переплет, 480/416 стр.

На Западе давно взяли за правило выпускать по успешным играм сопутствующие товары, в том числе и литературу. С некоторых пор эту традицию начали перенимать и наши разработчики, но делают они это весьма своеобразным способом.

Выпуск книг по перспективной, но еще не вышедшей игре «Герои уничтоженных им-

ГЕРОИ УНИЧТОЖЕННЫХ ИМПЕРИЙ

НЕКРОМАГИЯ/МАГИЯ В КРОВИ

перий» (от GSC Game World) — ход весьма странный. В отличие от *Diablo* или *Starcraft* эта игра по понятным причинам еще мало кому известна. Вряд ли можно было надеяться, что неизвестный бренд с места в карьер начнет приносить деньги. В то же время две книги с достаточно скромным тиражом и малоизвестным (даже для читающей публики) автором не смогут послужить и серьезной рекламой для будущих «Героев». Чем был вызван выход этих книг именно сейчас — задолго до релиза игры, а не одновременно с ним — для нас так и осталось загадкой. Обеспечить книгам популярность «Герои уничтоженных империй» еще не могут, а сами по себе произведения Новака вряд ли смогут завоевать сердца широкого круга читателей.

События обоих романов предшествуют началу игры, то есть одной из задач Новака было знакомство читателей с ее вселенной. Автор должен был показать ее столь ярко, дабы, прочитав последнюю страницу, мы начали кусать локти в ожидании выхода компьютерных «Героев». На самом же деле обе книги (и «Некромантия», и «Магия в крови») едва ли заслуживают того, чтобы читать их от корки до корки.

Сюжет дилогии достаточно традиционен. В мире под названием Аквадор существует некий магический орден, чьи лидеры никак не могут поделить очередную волшебную побрякушку, а заодно и власть, которую она дарует своему владельцу. А пока эти малопривлекательные личности грызутся между собой, на Аквадор, как и положено, надвигается Страшная Угроза. И противостоять ей можно будет лишь совместными усилиями... Споры нет, банально до жути, но у интересной истории обязательно должна быть интересная завязка.

Обе книги написаны в разном ключе. «Некромантия» рассказывает о зарождении конфликта, в центре которого оказываются сразу с десяток персонажей и в первую очередь — командир городской стражи Трилист Геб. Прямо скажем, по обаянию и сообразительности ему далеко даже до героев телевизионных сериалов, но весь роман он увлеченно играет в детектива. Геб расследует цепь преступлений, а фоном для этого становится надвигающаяся война магических гильдий. Немного детектива, немного эпик, немного приключений — только вот цементирующая идея отсутствует.

«Магия в крови» выстроена куда интереснее. Вторая книга цикла — это не столько роман, сколько три повести под одной обложкой, подробно раскрывающие судьбы некоторых персонажей «Некромантии». Все они достаточно сильно отличаются друг от друга — и героями (здесь они выписаны лучше), и сюжетным наполнением. По сравнению с «Некромантией» — явный прогресс.

Но у обеих книг есть несколько серьезных



недостатков. Главный из них — полное отсутствие драйва. Действия как такового хватает, но оно совершенно не цепляет. Нет у Новака какой-то фишки, изюминки, которая выделяла бы его книги на фоне многочисленной фэнтези-литературы последних лет.

Вторая проблема по большому счету является продолжением первой. И «Некромантия», и «Магия в крови» перегружены непривычными названиями, неуместными легендами и пр. Никто не спорит, автору надо познакомить читателя с Аквадором, чтобы, запуская в первый раз будущую игру, он уже чувствовал себя как дома. Но в итоге Новак сбивает и без того вялый ритм повествования так, что с трудом удается сдержать желание тут же захлопнуть книгу и навсегда забыть о «Героях уничтоженных империй».

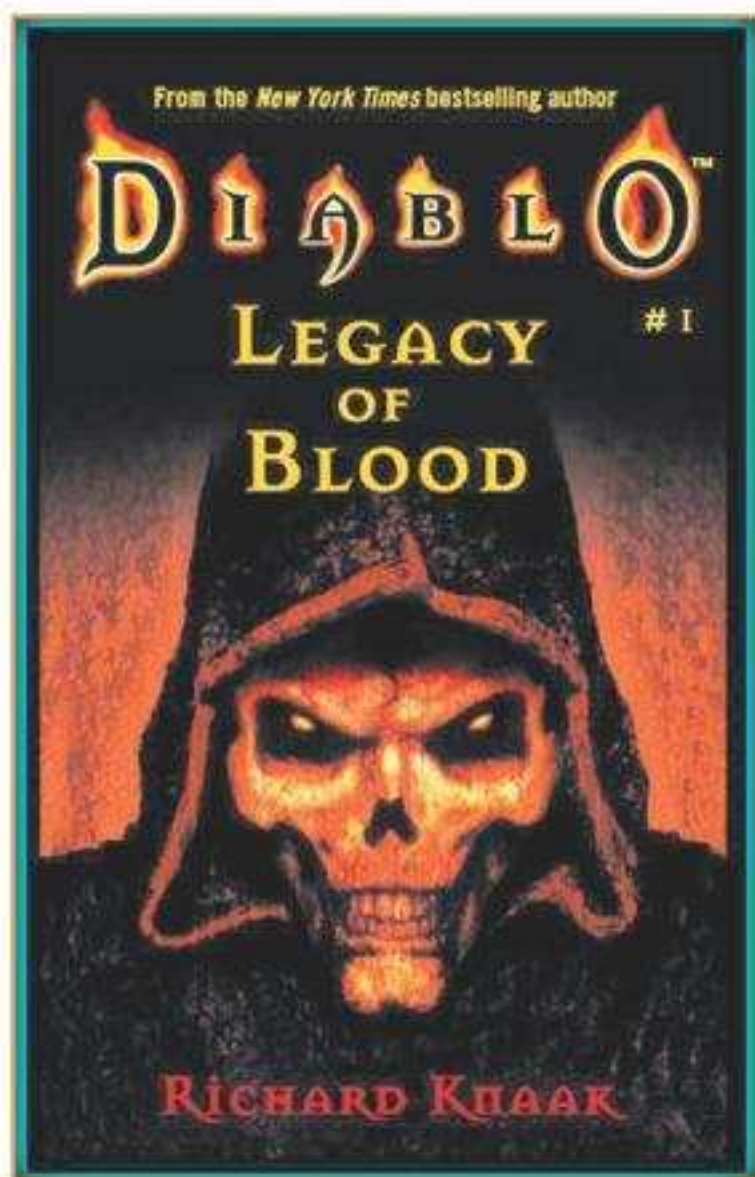
И если сам факт появления подобного проекта в нашей стране не может не радовать, то уровень исполнения оставляет желать много лучшего. Возможно, проблема в самом Новаке, ведь он еще сравнительно неопытный писатель, а написание книг по чужим мирам требует особых талантов и навыков.

В довершение ко всему — Новак писал еще сценарий игры, и это наводит на совсем уж печальные мысли. Если уж книги получились не самыми, мягко говоря, увлекательными, то чего ждать от компьютерных «Героев»?..

■ ■ ■

Резюме: Один только ролик «Героев уничтоженных империй» производит гораздо более приятное впечатление, чем сотни страниц одноименных книг. Впрочем, на ошибках учатся, и у Новака сотоварищи впереди еще три романа и столько же игр («Герои» сразу задумывались как трилогия) — на то, чтобы исправиться, время есть. ■

Оценка: ★★★★★



- Жанр: Фэнтези
- Автор: Ричард Кнаак
- Издательство: «Эксмо»
- Тираж: 7000 экземпляров
- Твердый переплет, 448 стр.

По нашим предыдущим рассказам об игровой литературе нетрудно было заметить, что существует несколько способов связать книгу и игру. Одни писатели четко следуют сюжету оригинала, другие всячески расширяют мир (например, за счет новых персонажей), а третьи просто рассказывают свою историю, практически не связанную с тем, что мы видели на экранах своих мониторов, лишь используя знакомый антураж.

Именно третий путь избрал Ричард Кнаак (уже известный нам по «Мести орков» из

DIABLO: КРОВАВОЕ НАСЛЕДИЕ

DIABLO #1: LEGACY OF BLOOD

цикла **Warcraft**), когда ему поручили дать старт еще одной серии книг, основанной на другой знаменитой игре **Blizzard** — **Diablo**. Хотя номинально «Кровавое наследие» должно служить связующим звеном между первой и второй частями игры, на самом деле она с ними ничем не связана (если не считать пары городов и некоторых заклинаний). Раз или два автор упоминает о противостоянии демонов в аду, мельком появляется князь тьмы... На этом отсылки к знакомому нам миру заканчиваются и начинается фантазия самого Кнаака.

С точки зрения писателя это, наверное, самый беспроигрышный вариант. Пиши себе свои книги, развлекайся в них как хочешь, а известный бренд гарантированно обеспечит твоему роману достойные продажи, даже будучи просто макулатурой. Кнаак — большой мастер паразитировать на чужих мирах и идеях, и он нередко позволяет себе откровенно халтурить. Ладно, нет у него особого таланта, но ведь умеет, когда хочет? Вот только «хочет» в последнее время случается все реже и реже.

К чему это небольшое отступление?.. Да просто накипело: у Кнаака один за другим выходят романы, которые не привносят в жанр фэнтези ничего нового, а лишь используют повторяющиеся штампы, и без того растраченные сверх всякой меры.

Чем привлекала **Diablo** помимо геймплея и прокачки? Известно чем — размахом противостояния: один человек против бесчисленных адских полчищ. Будь то же самое и в «Кровавом наследии», получилась бы замечательная книга — если даже и не по содержанию, то хотя бы по стилю, драйву и атмосфере. Нечто подобное мы уже видели в романах по **DOOM**.

Кнаак же пошел другим путем. Ключевой темой «Кровавого наследия» стали... поиски сокровищ. Но сокровища, как известно еще со времен «Властелина колец», часто обладают крайне мерзким характером. Именно на такой подарок и натываются трое маро... благородных кладоискателей во время очередного рейда. Не будем, однако, слишком строги — в девяти из десяти ролевых игр мы занимаемся разграблением могил и обиранием трупов.

Несложно догадаться, что магический доспех, принадлежавший прежде легендарному полководцу Бартуку, достанется лишь одному из приключенцев (бывшему наемнику по имени Норрик), а его друзья вскоре превратятся в холодные трупы. Предсказать дальнейшее развитие сюжета сможет, думаю, и первоклассник.

Конечно же, Норрик сразу попадает под контроль своей новой брони и при всем своем желании не в состоянии от нее избавиться.

За беднягой тут же начинают охотиться все кому не лень. Оно и понятно — доспех хоть и не Кольцо Всевластья, но определенной силой обладает (с его помощью можно управлять демонами). Враги у Норрика все как на подбор: тут вам и добрая волшебница, и безжалостный полководец, грезящий о славе, и ушлый старикашка-маг, и хитрый демон, не говоря уже о двух напарниках Норрика, таинственным образом вернувшихся того света. Эта парочка, пожалуй, лучшее и самое оригинальное, что есть в «Кровавом наследии».

Выходцы с того света встречаются в фэнтези сплошь и рядом, удивить здесь чем-то сложно. Но Кнаак постарался на славу, и именно два мертвых героя тянут на себе практически все интригу «Кровавого наследия». Да и характеры у них проработаны лучше, чем у любых других персонажей книги, включая самого Норрика.

Да, и если вы, помня **Diablo**, ждете от «Кровавого наследия» умопомрачительных боевых сцен и захватывающего действия, то придется вас разочаровать: поединки, конечно, есть (и в достаточном количестве), но особого напряжения в них не чувствуется. Кнаак вообще не ахти какой мастер описывать сражения, а если учесть, сколь высокую планку обязывает держать название **Diablo** на обложке, то приходится констатировать, что справился он со своей задачей в лучшем случае на троечку.

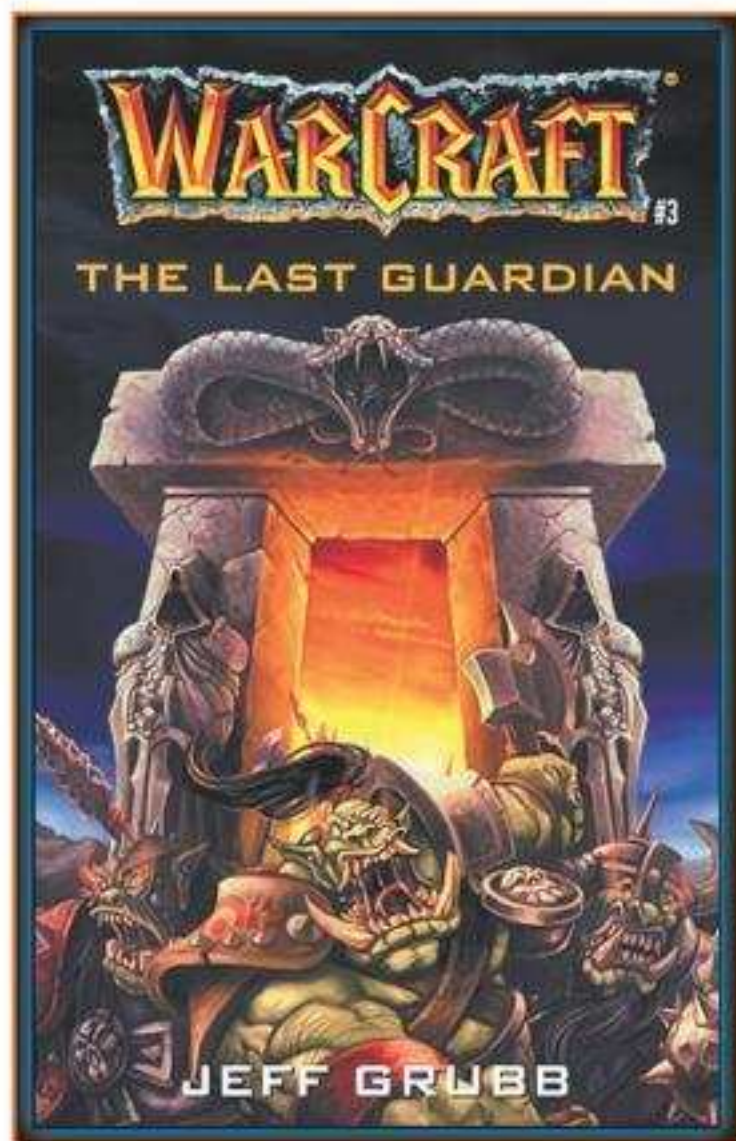
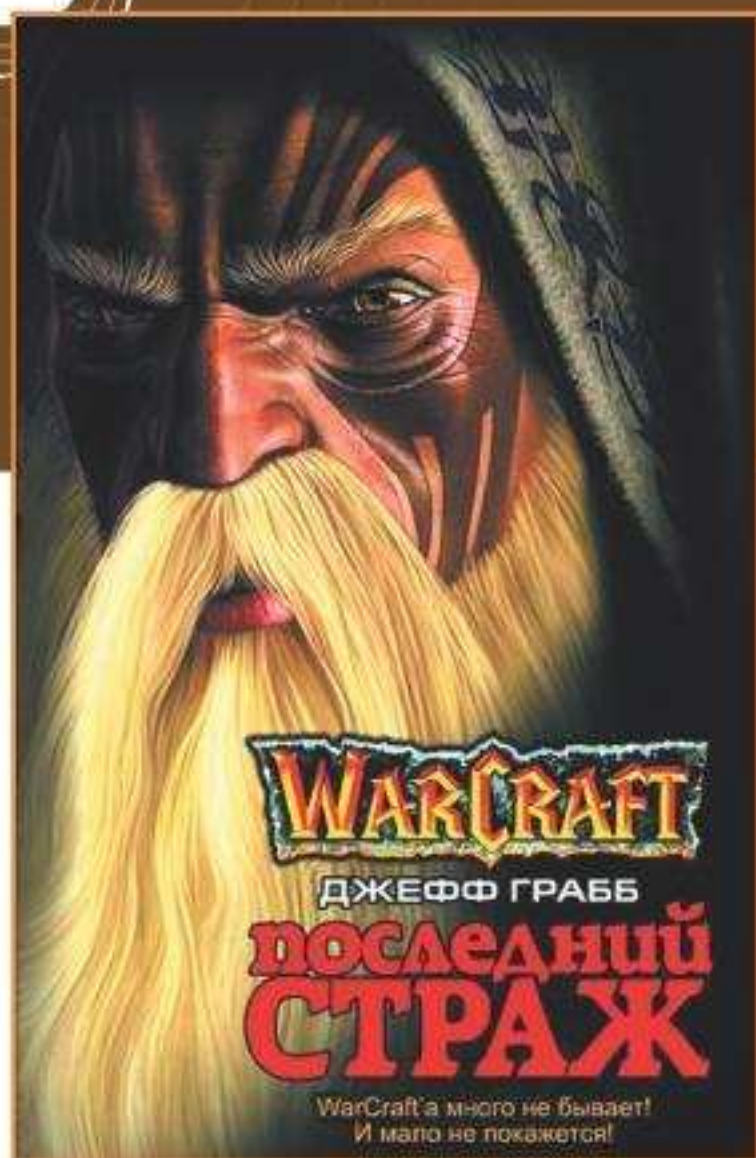
Единственное, что действительно удалось Кнааку, так это мрачная атмосфера. В каждой строчке чувствуется, что мир катится в пропасть и даже без помощи демонов люди практически превратили свою жизнь в ад. Порой кажется, даже демоны человечнее большинства людей. На этом фундаменте можно было создать потрясающую по красоте и глубине историю, а не те банальные догонялки за артефактом, что есть в «Кровавом наследии».

С сожалением приходится констатировать, что из огромного пласта фэнтези средней руки роман выделяется только громким заголовком, который уже обеспечил ему успех на Западе, но не смог и не сможет превратить «Кровавое наследие» в нечто большее, чем просто книгу на один вечер.

■ ■ ■

Резюме: «Кровавое наследие» сложно посоветовать кому бы то ни было. Если же оценивать роман по меркам обычного фэнтези, а не как книгу по мотивам культового **Diablo**, то найдется множество гораздо более достойных произведений. ■

Оценка: ★★★★★



- Жанр: Фэнтези
- Автор: Джефф Грабб
- Издательство: «Азбука-классика»
- Тираж: 12 000 экземпляров
- Твердый переплет, 352 стр.

Срок жизни компьютерной игры очень недолг, особенно по сравнению с кино и уж тем более литературой. Даже самые лучшие тайтлы через год или два уходят в историю (не считая киберспортивных дисциплин). Уверенная поступь прогресса заставляет уступать первенство конкурентам или — в лучшем случае — сиквелам, приквелам и вбквелам (ответвления, они же спин-оффы).

Не менее бесспорный факт: сколь бы ни были хороши любые сопутствующие товары — фигурки героев, настольные ККИ, книги — основную прибыль они собирают на волне успеха игры, а не за счет собственных достоинств. А ложка, как известно, хороша только к обеду.

WARCRAFT. ПОСЛЕДНИЙ СТРАЖ

THE LAST GUARDIAN (WARCRAFT, BOOK 3)

В связи с этим остается загадкой, чем руководствовался Джефф Грабб и его наниматели из **Blizzard**, решив посвятить третий роман цикла **Warcraft** событиям, которые имели место во времена самой первой части игры. Конечно, наши издатели припозднились с выпуском «Последнего стража» на несколько лет, но даже на Западе роман вышел аж в 2001 году, через семь лет после релиза **Warcraft: Orcs & Humans**.

Только представьте: 2001 год, вторая часть была давным-давно пройдена вдоль и поперек, считанные месяцы оставались до выхода **Warcraft III: Reign of Chaos**, да и первые две книги цикла, о которых мы рассказывали в предыдущих номерах, были написаны именно для того, чтобы служить связующим звеном между событиями этих игр. И тут появился «Последний страж», возвращающий нас к гораздо более ранним событиям.

Конечно, среди наших читателей наверняка найдется немало тех, кто еще помнит события первой войны между орками и людьми, но почему к ней решили вернуться снова, даже после прочтения романа осталось загадкой. Тем более что рассматривать книгу Грабба как самостоятельное произведение совершенно невозможно. Не то чтобы писатель злоупотреблял отсылками к сюжету игры, просто «Последний страж» ни по объему, ни по содержанию не тянет на отдельную историю. Бегло, без особых подробностей описаны хоть и важные, но не самые яркие события той эпохи. У человека, который не играл в первые две части **Warcraft**, после прочтения книги останется чувство, что ему показали лишь небольшую часть общей картины. Так оно, в общем, и есть.

Как и полагается спин-оффу, «Последний страж» несколько расширяет мир **Warcraft**, позволяет более внимательно взглянуть на события, которые в игре были второстепенными, и лучше узнать нескольких героев. Вот только многие ли сейчас помнят таких героев, как Медивх и Кхадгар, чьим судьбам и посвятил свое произведение Грабб?..

Давайте немного освежим память. Кхадгар (от имени которого и ведется повествование) — юный, но уже подающий надежды волшебник с распространенным среди героев такого плана талантом совать нос куда не следует. Исполняет чисто функциональную роль и ничего особенного из себя не представляет. Впоследствии примет участие в войне с орками и без вести сгинет в их родном мире, хотя на последней Е3 обещали поведать о судьбе его экспедиции.

Куда более интересен Медивх. Собственно, это и есть тот Последний страж, в честь которого назван роман. Поначалу Медивх выглядит фэнтезийной вариацией незабвенного мастера Йоды — эксцентричный мудрец, но,

несмотря на все свои причуды, хороший учитель и добрый друг. Однако это впечатление обманчиво. Позднее перерожденный Медивх появился в **Warcraft III** в роли пророка и способствовал заключению мира между Альянсом и Ордой.

Образ старого мага хоть и не придуман самим Граббом, но достаточно хорошо обработан, и на фоне других многочисленных волшебников «не совсем в своем уме» Медивх смотрится вполне достойно.

Поскольку других достоинств у «Последнего стража» не наблюдается, придется довольствоваться малым. Несколько неглупых диалогов, один хоть и с натяжкой, но неожиданный поворот сюжета и... по большому счету, все. Еще из книги можно узнать, как и почему орки впервые появились на Азероте. Хотя, я думаю, для любителей серии это и так не секрет.

Того, чем обычно привлекают книги Джеффа Грабба — драйва, накала страстей или хотя бы просто напряженного действия, в «Последнем страже» просто нет. Большую часть книги мы вынуждены следить за «обучением» Кхадгара, который без дела шатается по башне своего учителя, смотрит спойле... то есть, конечно, видения из будущего и прошлого мира и пару раз влипает в мелкие передраги.

Если автор ставил перед собой задачу заставить читателя не просто ознакомиться с некоторыми любопытными деталями судеб героев, но и заставить по-настоящему сопереживать им, то книга должна была быть раза в два толще и на порядок более глубокой. А когда все важные события описываются мельком на одной-двух страницах, воспринимать их серьезно весьма непросто.

Впрочем, не легче поверить и в то, что Лотар, приближенный рыцарь короля и старый друг Медивха, с первой же встречи с юным Кхадгаром вдруг проникнется к тому полным доверием.

В общем, создается впечатление, что автора нещадно подгоняли, чтобы он побыстрее закончил книгу, поэтому неплохие главы и эпизоды чередуются со скучными или совершенно неправдоподобными. От Грабба, как несложно понять по его недавнему роману «**Starcraft: Крестовый поход Либерти**», мы могли ожидать гораздо большего.

■ ■ ■

Резюме: Подарок для всех поклонников **Warcraft**, до сих пор помнящих первую часть игры. Как обычно и бывает в таких случаях, всем остальным книга будет малоинтересна. Если же вы начинали с **Warcraft III**, едва ли стоит углубляться в глубокое прошлое, описанное Граббом. ■

Оценка: ★★★★★

ПРЕМЬЕРА НА ФЕСТИВАЛЕ НАШЕСТВИЕ

@mail.ru

Генеральный интернет-партнер

Желания
есть
у тебя
три

с 10 в кинотеатрах
августа

{0T@BЬ)Ч

ИНТЕРНЕТ_КОМЕДИЯ



www.hot@bych.net

НОВОСТИ

ОНЛАЙНОВЫХ ИГР



Приветствую всех онлайн-путешественников в нашем интернет-разделе. Напомню, что с прошлого номера рубрика обзавелась новым дизайном и чуть-чуть сменила направленность: теперь на первом месте в ней стоят статьи, посвященные онлайн-играм, а технические материалы стоят после. В остальном все по-прежнему — мы продолжаем регулярно информировать вас о самом новом, интересном и актуальном из жизни Мировой паутины.

В текущем выпуске рубрики вас ждет детальный обзор

Guild Wars: Factions (мини-ревью вы могли прочитать в прошлом выпуске «Игромании»), где подробно рассказывается о плюсах и минусах аддона.

Из материала «Стратегия танковой войны» вы узнаете о тактике управления бронетехникой в одном из самых популярных онлайн-экшенов — *Battlefield 2*. Если вы уже играли в BF2, то некоторые из приемов, разобранных в статье, вам наверняка известны, но лучше знать их все. В статье «Семейство титанов» Светлана Карачева подробно расскажет вам о

популярном семействе аддонов для *World of Warcraft* — *Titan*; сами же аддоны поджидают вас на наших DVD в разделе «Игра в онлайн». И конечно же, не пропустите обзор *Auto Assault*, которая сочетает в себе элементы RPG и залихватской гоночной аркады.

В технической части раздела вас, как всегда, ждет подборка интереснейших ссылок, коллекция событий и фактов, а также аналитическая статья, посвященная классификации и истории развития компьютерных вирусов.

Алексей Макаренко

WoW: паладины Орды и шаманы Альянса



С самого старта *World of Warcraft* игроки Альянса и Орды завидовали друг другу. Орки сетуют на то, что эксклюзивные паладины чрезмерно облегчают Альянсу прохождение подземелий. Паладины, в свою очередь, указывали на то, что ордынские шаманы чересчур сильны в PvP-боях. Устав от постоянных ссор и обвинений, **Blizzard** объявила, что уже этой осенью, с выходом дополнения *The Burning Crusade*, у Орды появятся свои паладины, а у Альянса — шаманы.

В бубны будут бить дреanei, новая раса Альянса. По легенде они научились обращаться с тотемами от своих бывших соседей, орков. У ордынских эльфов крови в предках вдруг обнаружили религиозные фанатики, поклоняющиеся свету.

Как отреагировали на новость жители Азерота? Паладины отреагировали нейтрально. Шаманское же сообщество пребывает в шоке: теперь, когда у Орды появятся паладины с их фирменными благословениями, кто возьмет в группу шаманов с их слабыми тотемами?

Еще больше EverQuest

Sony Online Entertainment анонсировала очередное дополнение к первому *EverQuest*, который до сих пор пользуется большой популярностью. В *The Serpent's Spine* (а именно так называется аддон) будет новая раса — драккины, несколько новых городов, множество новых скиллов и предметов. Кроме того, максимальным уровнем персонажа станет 75-й. Начало продаж запланировано на сентябрь текущего года, причем только через интернет по цене \$29.

EA Mythic теряет кадры

Мэтт Фирор, геймдизайнер и исполнительный продюсер **Mythic Entertainment** (а теперь уже — **EA Mythic**), покинул компанию. Он был продюсером *Dark Age of Camelot* — игры, которая когда-то вознесла никому неизвестную студию на вершины MMO-рынка. Уход такого именитого дизайнера после покупки Mythic компанией **Electronic Arts** — печальная новость для тех, кто играет в *DAoC* или ждет *Warhammer Online*. В планах, по всей видимости, значит-ся создание собственной студии.



Экономика Ultima Online

Администрация серверов *Ultima Online* провела беспрецедентный по своим масштабам акт изъятия «черного нал» из денежного оборота игры. Единоmomentно мир «Ультимы» полегчал на 15 000 000 000 000 (пятнадцать триллионов) денежных единиц. Администрация утверждает, что все эти деньги были заработаны нечестным путем: либо обманом новичков, либо при помощи читерских программ. Недобросовестные игроки, которых набралось более двухсот, были незамедлительно забанены.

EVE: Космическое телевидение

Разработчики исландской MMORPG *EVE Online* (студия **CCP**) объявили о старте внутриигрового виртуального телевидения — **EVE TV**.



Передачи EVE TV транслируются в интернете и освещают все самые значительные новости игрового мира. Особое внимание уделяется PvP-сражениям. Для того чтобы зрители поняли, что происходит, бои комментируют лучшие игровые эксперты. В самом ближайшем будущем выйдет несколько передач-интервью с разработчиками и лучшими игроками в EVE Online.

Рублем по яйцам!

Пока в цивилизованном мире владельцев ботов в онлайн-играх банят в массовом порядке, китайцы изобретают свои способы борьбы с мошенниками. TQ Digital, уличив игрока в автоматизации игры в Conquer



Online, сначала накладывала штраф в виртуальных серебряных монетах. Это не помогло, и разработчики пошли на более серьезные меры — теперь персонаж попадает в тюрьму и сидит там, пока игрок не заплатит за него выкуп — драконьи яйца (DragonBalls), которые можно купить только за реальные доллары.

Поскольку сама по себе игра считается бесплатной (драконьи яйца нужны для получения дополнительных возможностей), создателям игры выгоднее стрясти с провинившегося игрока деньги несколько раз, чем навсегда отрубить его от игры. Возьмут ли с китайцев пример другие компании?

«И еще — не вздумайте ронять вещи в прыжке, иначе мы вас накажем!» — добавляют разработчики.

Джедаи наносят ответный удар

Если вы еще не размахиваете лазерным мечом на просторах Star Wars Galaxies, то в самом ближайшем будущем у вас появится возможность сделать это, скажем так, на более выгодных условиях. SOE готовит к выпуску новое издание игры. На одном диске будут собраны: оригинальная Star Wars Galaxies: The Complete

Online Adventures, все три вышедших на сегодняшний день аддона (Trials of Obi-Wan, Rage of the Wookiees и Jump to Lightspeed), полный набор патчей и несколько бонусов, среди которых были названы интервью с разработчиками игры, эксклюзивный арт и большая подборка видеороликов.

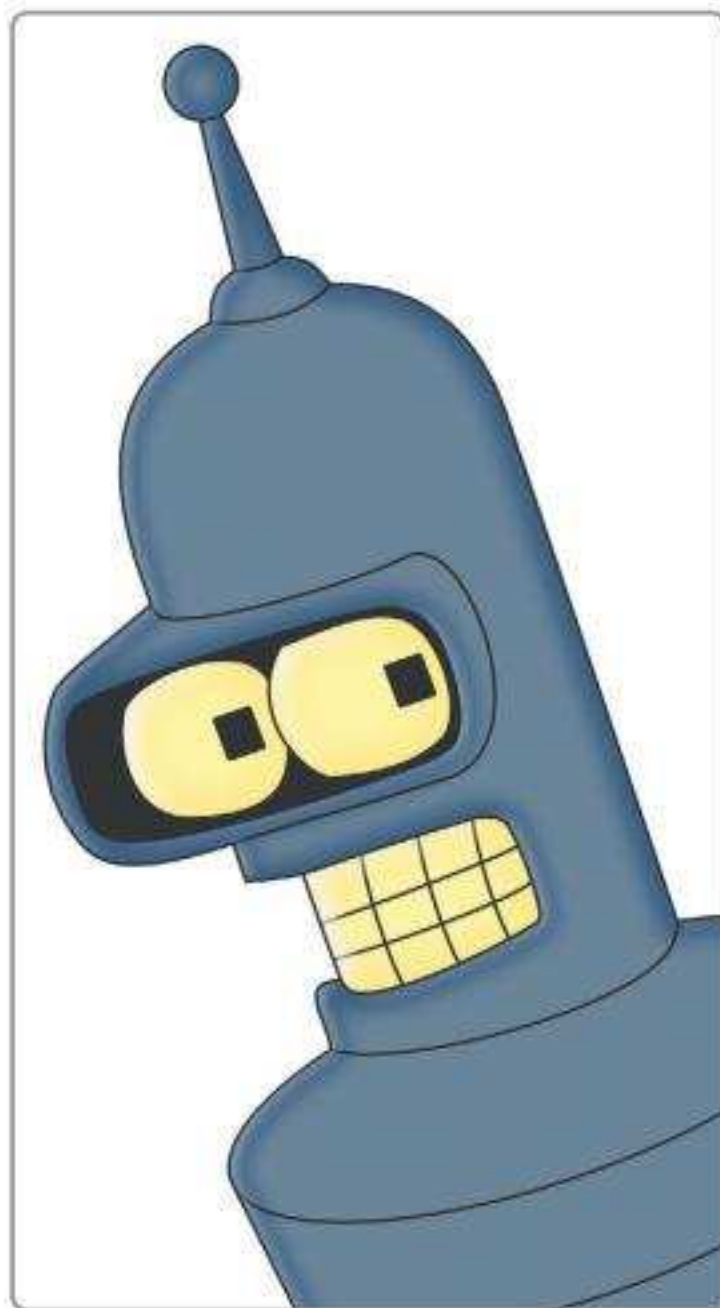
Обычно такие издания называют коллекционными и продают за довольно большие деньги. Но на этот раз издатель собирается привлечь новых игроков, поэтому с конца октября вся эта вкусность будет продаваться по скромной цене \$30.

Guild Wars: забой 4 000 роботов

Нашествие продавцов золота на виртуальные вселенные продолжается. Современные цифровые фермеры перешли от натурального хозяйства к продвинутым орудиям труда. Теперь они пользуются роботами — программами, которые пропалывают миры и добывают золото самостоятельно. Массовый переход на робототехнику произошел этой весной, и в новостях все чаще стали появляться отчеты о плановом забое ботов с отлучением их владельцев от игры.

На этот раз отпартовала команда Guild Wars — четыре тысячи аккаунтов нечестных игроков было пущено напрямую в dev/null, то есть стерто. Разработчики в который раз напомнили публике, что сторонние программы — против правил.

Тем временем мир Guild Wars продолжает развиваться. Уже этой осенью (в крайнем случае, зимой) выйдет новое дополнение Nightfall, которое добавит в игру новые территории, скиллы, предметы и два новых класса персонажей: dervish, умело обращающихся с магией; и paragon — воинов, похожих на ангелов. Сейчас, когда вы читаете эти строки, бета-тестирование уже должно подойти к финальной стадии. ■



Одной строкой



■ Многообещающая MMORPG Age of Conan вступила в первую фазу бета-тестирования.

■ Для Dungeons & Dragons Online: Stormreach было выпущено второе по счету дополнение, которое добавило в игру темных эльфов дроу.

■ Funcom заключила договор с Toyota — теперь в футуристическом мире Anarchy Online пройдет рекламная компания Toyota Yaris.

■ Новоприобретенная компанией Electronic Arts фирма Mythic (DAoC, Warhammer Online) займется поддержкой антикварной Ultima Online.

■ Webzen отменила кроссплатформенную онлайн-игру Endless Saga, не удовлетворившись качеством продукта. Игра должна была выйти в следующем году.

■ Отечественная локализация EverQuest 2, пока только pre-sale (предрелизная версия, с ней можно поучаствовать в бета-тесте) версия, поступила в магазины по рекомендованной цене в 549 рублей. Каждый, кто купит ее, получит для своего персонажа ускоряющие «Сапоги путешественника». Retail-версия (финальный релиз) поступит в продажу 1 сентября и будет стоить столько же.

■ Пытаясь привлечь новых игроков в Star Wars Galaxies, Sony открыла на официальном сайте проекта раздел галактических сказок (Galactic Tales). Каждые две недели там будут публиковаться рассказы, написанные самими игроками.

■ Джон Ромеро возглавил новую игровую компанию — Slipgate Ironworks — и уже вовсю трудится над онлайн-космической игрой.

■ Суммарный тираж Guild Wars и Guild Wars: Factions превысил 2 млн копий. Игра более популярна, чем ожидали издатели: перед выходом GW: Factions в одном из интервью они сказали, что собираются взять планку в два миллиона к середине осени 2006.



GUILD WARS: FACTIONS

- **ЖАНР:**
MMORPG
- **ИЗДАТЕЛЬ:**
NCSOFT
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:**
БУКА
- **РАЗРАБОТЧИК:**
ARENA.NET
- **ЦЕНА ИГРЫ:**
1300 РУБ.
- **АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА:**
НЕТ
- **СКОРОСТЬ СВЯЗИ:**
256 КБ/С
- **ТРАФИК:**
ОТ 5 ДО 25 МБ/Ч
- **САЙТ ИГРЫ:**
WWW.GUILDWARSACTIONS.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHZ, 256 MB, 64 MB VIDEO
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2.5 GHZ, 1 GB, 128 MB VIDEO

В позапрошлом номере «Игромании» мы публиковали краткий обзор по игре **Guild Wars: Factions**. Сейчас же, когда мы более детально и подробно изучили эту, без преувеличения, замечательную игру, предлагаем вам ознакомиться с более детальным материалом.

«Добро пожаловать в Канту, о новички, готовые идти путем героев. Наша страна объята злом, оно хочет уничтожить все, что нам дорого, и повергнуть наш народ во тьму. Не дайте этому случиться». С такого напутствия начинается долгое и увлекательное странствие по **Империи Дракона** — миру **Guild Wars: Factions**. «Постойте! —

скажете вы. — Но ведь не далее, как год назад вышла игра *Guild Wars*, а *Factions* — лишь ее дополнение». Это, безусловно, верно, но лишь отчасти: аддон по размеру сравним с оригинальной игрой. Судите сами: вам предстоит путешествовать по совершенно новому игровому миру, участвовать в новых видах боев с новыми противниками, используя новое оружие и магию. От оригинала остались только жанр и общая игровая концепция.

Как все начиналось

В **Guild Wars** игроки путешествовали по огромному миру Тирии, а сюжет был хитро закручен вокруг первой войны гильдий. События *Factions* разворачиваются через два года после завершения сюжета оригинальной игры. Место действия — материк Канта, на котором расположена Империя Дракона и две провинции, Люксон и Курзик, заклятые враги.

Противостояние длится с тех пор, как от руки злодея Широ Тагачи (Shiro Tagachi) пал 27-ой император. Убийцу потом наказали, но его проклятие повисло над Кантой. С духом Широ связан сюжет PvE-кампании. Провинции различаются культурой, традициями, историей и, самое главное, природой. Люксоны живут посреди скованного нефритом моря, а курзики — в окаменевшем лесу. До смерти императора жизнь в обеих областях была прекрасна — море плескалось, лес шелестел лист-

вой, но потом в одночасье все переменялось. Местные жители склонны винить во всех напастьях соседей, поэтому провинции и воюют уже около двухсот лет.

По Империи Дракона

PvE-кампания начинается с курса обучения в монастыре Shing Jea на острове недалеко от большой земли. Мастер Того, брат императора, становится вашим союзником и проводником по сюжетной линии. Сначала, развивая персонажа, вам предстоит исследовать остров, пройти пару сюжетных миссий и выполнить ряд заданий местных жителей. Уже на этом раннем этапе игры в глаза бросаются концептуальные отличия от оригинала.

Заметно возросло количество получаемого опыта за квесты. Если в *Guild Wars* в начале игры давали по 100-500 экспы за помощь какому-нибудь NPC, а ради 4000 за квест *Villainy of Galrath* народ готов был идти через четыре локации и убивать толпы мобов, то в *Factions* сложно найти задание с оплатой меньше 3000 экспы. Поэтому прокачка идет очень быстро. Отнес посылку в соседний город или убил монстра в ближайшей долине на заказ — изволь получить новый уровень. Изменилась и система оценки прохождения сюжетных миссий. В оригинале можно было выполнять только основное задание, за что миссию засчитывали и пропускали дальше по сюжету, а можно было най-

ти дополнительное, за которое давали 1000 опыта. В аддоне задание в каждой миссии одно, бонусов нет, но размер награды напрямую зависит от времени прохождения. Пробежали инстанс за полчаса или большее время — получите самую малость очков, сумели уложиться в пятнадцать-двадцать минут — наград побольше, ну а если стрелой пролетели миссию за пятнадцать минут или быстрее, то выдадут сразу 3 скиллпойнта и около 5000 опыта.

Ужесточилась система открытия городов. Если в *Guild Wars* можно было в любой момент нанять раннера или самому добежать до любого города, чтобы он появился на карте, то в *Factions* добежать-то, конечно, можно, вот только ворота в город окажутся закрытыми, а перед ними будет стоять NPC, который предложит вам идти по сюжету.

После прохождения острова вы на корабле отправляетесь на материк и попадаете в тущобы Кайненга, где впервые сталкиваетесь с очередной новинкой — **Challenge missions**. Эти миссии отчасти напоминают сюжетные — специальные города, в которых вы собираете группу из 8 персонажей, нажимаете кнопку *Start mission* и попадаете в локацию, где и разворачивается действие. Вот только на задании нужно за 10 отведенных минут истребить максимальное число монстров, а по истечении времени все погибают. Немного продлить жизнь можно, убивая боссов, — за каждого начисляют дополнительную минуту. После за-



Ритуалист — существо хрупкое, без охраны не путешествует.



Каменный лес — родина курзиков.



В информации о персонаже появилась новая закладка «тителы», показывающая заслуги вашего чара.



Один из новых противников — дух Spirit of Resurrection. Очень опасен.

вершения миссии подсчитывается количество уничтоженных мобов, или количество трофеев, отображенных у мобов, или какой-то другой параметр: если результат высокий, то он записывается на доске почета данной миссии.

Двигаясь по сюжету, вы в конце концов попадаете в пограничный город Люксона и Курзики — Maatu Keep, в котором вам еще раз объяснят, почему воюют провинции, и выпустят погулять по бескрайним просторам нефритового моря и по ветвям деревьев в каменном лесу. К наградам за выполнение миссий на этих территориях добавятся специальные очки провинций, которые можно либо менять на ресурсы, либо сдать гильдии. Количество таких очков на счету у гильдии определяет ее мощь. Самые могущественные могут контролировать приграничные города, получая доступ к элитным миссиям. В партию для прохождения «элиток» можно брать до 12 человек, но попасть в миссию могут только члены альянса или те, кого лично пригласят. Монстры там гораздо сильнее, но награда за победу — уникальные вещи.

Новые профессии

В Factions для каждого персонажа можно выбрать две профессии. К шести уже существующим добавились две новых:

Ritualist (ритуалист, шаман) — мастер вызова духов из другого мира. Базовые атрибуты ритуалиста:

Spawning power — повышает количество жизни у вызванных спиритов и эффективность умений, непосредственно связанных с ними. Основной талант, то есть развивать его могут лишь те, у кого ритуалист — основная профессия.

Channeling Magic — усиливает атакующую магию. Урон в основном наносится молниями.

Restoration Magic — атрибут, который позволяет ритуалисту во многих случаях заменять монков, врача и защищая товарищей по команде.

Communing — повышает эффективность действий вызванных духов. Улучшает их ата-

кующие или оборонительные способности.

У ритуалиста есть скиллы двух новых типов. **Weapon Spells** — аналог Enchantment (заклинание длительного эффекта, которое накладывается на союзника и дает ему какой-то бонус), но, во-первых, на каждого персонажа может действовать лишь один Weapon Spell, а во-вторых, его действие нельзя прервать никакими иными заклинаниями (разве что наложить другой такой спелл, тогда действие первого закончится). Второй тип — это **Item Spells**. После произнесения такого заклинания в руках у персонажа появляется урна с мощами одного из древних героев Канты и Тирии и начинается действие заклинания.

Вторая профессия — **Assassin** (ассасин, наемник). Этот персонаж может мгновенно перемещаться в пространстве и с большой скоростью травить, калечить и наносить глубокие раны противнику. Его атрибуты:

Critical Strikes — увеличивает вероятность нанесения и эффективность критических ударов.

Dagger Mastery — повышает мастерство владения кинжалами, скорость атаки и позволяет наносить двойной урон.

Deadly Arts — совершенствует умения, отвечающие за навешивание на противников так называемых кондишенов (conditions — эффекты вроде яда или хромоты).

Shadow Arts — атрибут отвечает за умения, связанные с различными диверсионными действиями и телепортацией.

Ассасин имеет ряд скиллов — особых атак (Off-Hand, Dual, Lead), последовательное применение которых дает потрясающие результаты и позволяет быстро отправлять в долину предков даже самых живучих противников.

Старые профессии в Factions тоже были изменены — каждой

Борьба за территории

В Guild Wars: Factions появился новый PvP-режим — **Alliance Battles**. Для участия в такой альянсовой битве необходимо иметь принадлежность к Люксону или Курзику и в специальной локации собрать партию из четырех таких же игроков. После этого вас случайным образом объединят с двумя другими четверками и отправят в бой против двенадцати человек от вражеской провинции. На арене боя есть семь постаментов, за захват и удержание которых начисляются очки. Команда, первая набравшая пятьсот очков, побеждает. Чем-то напоминает режим **Double Domination** из **Unreal Tournament**.

Захват постаментов осложняется, во-первых, противодействием команды противника, во-вторых, тем, что у уже занятого алтаря есть охранники — NPC различных профессий. Кроме того, команды не всегда играют в равных условиях. Если, например, курзики слишком часто побеждают, то они захватывают часть территории Люксона, и бои переходят на новую арену, в глубь провинции, где сражаться становится значительно сложнее: постаменты рас-

положены ближе к месту воскрешения люксовцев, чем курзиков, и если последние захватывают алтарь, то его охраняет меньше NPC.

Еще один интересный момент — организация команды. Хотя в бою и участвует двенадцать человек от каждой провинции, окно партии показывает жизни и баффы/дебаффы лишь членов вашей четверки. Это заметно уменьшает эффективность действий команды и делает бой более интересным.

Воскрешение в Alliance Battles происходит на «базе» через двадцать секунд после смерти в бою, при этом Death Penalty не начисляется, то есть штрафа за смерть нет. Впрочем, помирать постоянно не стоит, так как поиск своей партии по всей арене дело весьма долгое: вполне возможно, что вместо союзников вы встретите толпу противников. Придется начинать поиск заново. Облегчить бой могут сторонние программы голосового общения **TeamSpeak** и **Ventrillo** (мы выкладывали их на прошлой неделе «Игромании» в разделе «Игра в онлайн»), которыми пользуется большинство игроков.

добавили несколько новых комплектов брони и по десять элитных и двадцать обычных скиллов. Итого восемь профессий, то есть 56 различных персонажей. Если к этому прибавить еще то, что у каждого чара есть направленность (монк, например, может быть хилером, протектором, бунером или смитером)... В общем, играть не переиграть!



В завершение разговора просто необходимо сказать пару слов о гильдиях. В Factions у них появилась возможность объединяться в альянсы. В первую очередь, это помогает собирать партии для походов на монстров или для битв PvP: одно дело попытаться набрать восемь жела-

ющих в одной гильдии, другое дело — в десяти. Теперь можно без специального приглашения посещать гильдхоллы союзников и писать сообщения в чат, который видят все члены альянса. Это очень удобно, если вы состоите в гильдии, которая входит в состав русскоговорящего альянса, то в любое время суток несложно найти соотечественников, способных помочь советом или объяснить непонятный момент в игре на родном языке.

Повествование можно продолжать до бесконечности, но все основные моменты мы вам рассказали, остальное вы изучите сами, странствуя по огромной Империи Дракона. На год этого мира, что называется, хватит, а там подоспеет и следующая часть Guild Wars. ■

ДОЖДАЛИСЬ?

Не просто качественное дополнение к Guild Wars, а совершенно новая игра. Помимо огромного мира нам дали еще и новые профессии, скиллы, оружие, квесты и системы боя.

ГЕЙМПЛЕЙ



ГРАФИКА

ЗВУК И МУЗЫКА

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

РЕЙТИНГ

8,5

ИГРОМАНИИ



Тимур Хорев, Татьяна Уланова

AUTO ASSAULT

- **ЖАНР:**
MMORPG
- **ИЗДАТЕЛЬ:**
NCSOFT
- **РАЗРАБОТЧИК:**
NETDEVIL
- **ЦЕНА ИГРЫ:**
\$44,99
- **АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА:**
\$14,99
- **СКОРОСТЬ СВЯЗИ:**
256 КБИТ/С
- **ТРАФИК:**
ОТ 10 ДО 50 МБ/Ч
- **САЙТ ИГРЫ:**
WWW.AUTOASSAULT.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1.6 GHZ, 512 MB, 64 MB VIDEO
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2, 5 GHZ, 1 GB, 128 MB VIDEO

У **Auto Assault** есть абсолютно все, что нужно стопроцентному хиту: постапокалиптический мир, сражения на автомобилях, несколько непохожих друг на друга рас, гибкая система скиллов. Игра настолько нестандартна (аналогов среди MMORPG просто нет), что поначалу кажется, что перед нами и есть хит. Но стоит поиграть в нее чуть подольше, как ощущения меняются и мираж рассеивается.

Подземный смех

На этот раз цивилизация погибла не от пристрастия к красным кнопкам. Вину разработчики свалили на инопланетян, забросивших на планету опасные мутаторы. С ордами мутантов не

смогли справиться даже биомеханические армии, и остатки человечества решили зачистить планету, а сами на время зачистки спрятались глубоко под землю, в шахты.

Но получилась несурезица, планету отутюжили термоядерным, химическим и бактериологическим оружием, а мутанты выжили. Более того, биомехи, которые были созданы для борьбы с нелюдьми, вышли из-под контроля и основали собственную цивилизацию. Когда люди решили выйти на поверхность, земля уже была заселена. Жуткие монстры на колесных рыдванах и пепелацах носились по пустошам, истребляли друг друга, собирали ценный металл... В масштабной схватке за планету

победить не смог никто, и все противостояние свелось к мелким стычкам отдельных охотников за сокровищами.

Собственно, на этом предыстория заканчивается, и на протяжении всей остальной игры сюжет практически никак себя не проявляет. Игрок выбирает одну из трех рас, создает персонажа, и его тут же выкидывают на пустоши, где идет кровопролитная война за ресурсы.

Пушки на колесах

Первый удар под дых получаешь, когда выясняется, что герой большую часть игры намертво привязан к машине. Ходить пешком разрешено только в городах



✓ Сочные спецэффекты успешно маскируют некоторую ветхость графики.



✓ Подбили автомобиль? Ничего страшного, спасательный корабль всегда придет на помощь.

Расы

Люди

Техногенная раса. Пока люди жили под землей, они успели разработать мощное энергетическое оружие и систему силовой защиты. Поэтому их техника оснащена самыми лучшими энергощитами. Пожалуй, самый сбалансированный класс в игре: персонажа можно развить как в скоростного «истребителя», так и в тяжеловесного «танка». Доступные классы: наемник, инженер, лейтенант и командос.



Мутанты

Специалисты по работе с загрязненными радиацией материалами. За счет своих способностей умеют быстро восстанавливать жизненные силы и броню. Мутанты — своеобразный аналог магов из других игр. Доступные классы: мститель, чемпион, шаман, архон.



Биомехи

Прирожденные воины. Практически все способности ориентированы на усиление атаки (особенно эффективны наноснаряды). Доступные классы: агент, конструктор, терминатор, начальник.





Города, бункеры и поселения — только здесь герой может выйти из автомобиля и размяться.

и селениях (неспешным шагом, никакой беготни). Хорошо, кататься так кататься: залезаем в бронированную кабину, выкруливаем на постыдажные просторы, активируем пушки и пулеметы, пытаемся разогнаться... и снова неувязочка: прыжки на неровностях и мгновенная остановка при контакте с любым препятствием наводят на мысли об игрушечных машинках.

Физика даже не аркадная, она просто-напросто примитивная. Тяжелые бронированные авто скачут по кочкам, словно какие-нибудь багги, и весело палят во все стороны из пулеметов. Серьезные пушки можно установить лишь на капот. Сектор обстрела невелик, и в бою приходится думать над тем, чтобы вовремя повернуться к врагу передом. Автоприцел часто помогает быстро уничтожить оппонента, но напроочь убивает азарт: какой смысл точно маневрировать, если компьютер сам наведет ствол на врага.

Чуть позже выясняется еще одна неприятная особенность Auto Assault — оказывается, вероятность попадания и нанесения максимального урона рассчитывается бросками невидимых кубиков глубоко в недрах игры. Да еще и поправка на уровень игрока делается. Новичок и без того слаб, так ему еще и огневую мощь искусственно занижают. В результате в PvP-областях сражаться интересно только с игроками одного с вами уров-

ня. Прихлопывать желторотиков скучно, а от высокоуровневых врагов лучше сразу уносить колеса.

Давить врага

Зато бой с компьютерными противниками реализован отлично. Давим мутантов, взрываем дома, ломаем заборы. А если враг окажется сильнее, не беда — остатки вашего автомобиля подберет спасательный корабль и доставит в ближайшее селение, где транспорт и игрок будут полностью восстановлены.

За уничтожение врагов копилку игрока снабжают деньгами, багажник начинает ломиться от ценных предметов, растет уровень героя. Отправляться в очередной заезд по пустошам лучше не просто так, а предварительно получив квест у NPC: только так можно быстро прокачать своего персонажа.

Пересаживаясь на новые мощные машинки и покупая крутое оружие, игрок охотится в пустошах не только за деньгами и славой, но и за ценными ресурсами. Собирая улучшения для авто придется прямо в чистом поле, сражаясь с противниками. Несколько часов ожесточенных сражений — и вот уже хватает ресурсов, чтобы проапгрейдить свой рыдван и начать охоту в новых, более опасных областях. Сложная система крафтинга, пожалуй, лучшее, что есть в игре.

Это важно знать

Время. На Auto Assault не надо тратить много времени. Можно играть по два-три часа в неделю и при этом не чувствовать, что вы отстаёте в развитии от других игроков. Просто потому, что других геймеров в мире игры видишь не так уж часто.

Поселения. В игре около двух десятков различных поселений, в которых можно выйти из автомобиля, закупиться амуницией, поболтать с другими игроками. Но больше всего времени в игре вы проведёте за рулем авто.

Автотрассы. Это дороги, соединяющие различные области игрового мира. Изначально подразумевалось, что именно на них будут проходить основные схватки между игроками, но геймерам, похоже, задумка пришлась не по душе. Сейчас автотрассы в основном пустуют.

Арены. Это области, где сражаются команды игроков. Победившие получают призы и опыт, проигравшие не получают ничего. По аренам разбросаны различные предметы, которые на короткий промежуток времени усиливают характеристики автомобилей.

Характеристики. У каждого героя в игре ровно четыре характеристики: восприятие, технология, бойцовский навык и мышление. Практика показывает, что лучше развивать одну или две характеристики — универсальные персонажи проигрывают в бою специализированным.

Скиллы. Скиллы персонажей в Auto Assault делятся на расовые (для каждой расы свои) и классовые (различаются для разных классов одной расы).

К сожалению, если вы не желаете тратить долгие часы на сбор ресурсов в битвах, а хотите просто купить необходимый товар за деньги, заработанные иным путем, то у вас ничего не выйдет: нормального аукциона в игре просто нет.

Мне страшно одному

Игроки грустно шутят: «Сообщество в Auto Assault сплоченное, но это потому, что людям одиноко и они испуганно жмутся друг к другу». Сильных гильдий нет, команды просто не могут отработать тактику боя, потому что игроков мало. Классы персонажей, которые заточены именно под работу в группе, практически никак не проявляют себя в игре — одно название, да и только.

Пустынные просторы и редкие встречи с молчаливыми и изнывающими от одиночества игроками — все это, конечно, вписывается в атмосферу гибнущего мира. Непонятно только, почему пользователи, которые в целом положительно отзываются об игре, не спешат поселиться в ней? В чем прокол разработчиков?

Ответ банален. Игра не проработана, ей отчаянно не хватает квестов и событий, которые оживляли бы ее мир. Вот и получается, что сначала Auto Assault увлекает игрока довольно динамичным геймплеем и необычностью, но зацепить надолго не может. Жить в этом мире неинтересно. Квестовая сетка пролетается за пару недель или даже быстрее, а проходить задания повторно совершенно не хочется.

■ ■ ■

В середине июля NCsoft приняла решение объединить четыре сервера Auto Assault в один. По официальной версии это было сделано потому, что игроки высказали желание жить в едином мире. Реальная же причина, скорее всего, кроется в том, что сервера пустуют — играть некому.

Auto Assault на грани провала, но время на спасательные операции у разработчиков еще есть. Какое решение они примут? Отменят абонентскую плату? Добавят в игру столь необходимые аукционы и расширят квестовую сетку? Решение по реанимации масса, главное — угадать, что понравится игрокам. ■



ДОЖДАЛИСЬ?

Играть в Auto Assault просто: вы взрываете все подряд, а потом... едете в другое место и взрываете все подряд там. Весело, но очень быстро надоедает.

ГЕЙМПЛЕЙ



ГРАФИКА

ЗВУК И МУЗЫКА

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

РЕЙТИНГ

5,5

ИГРОМАНИИ



СТРАТЕГИЯ ТАНКОВОЙ ВОЙНЫ

BATTLEFIELD 2

Слаженное действие всех бойцов армии — залог победы в **Battlefield 2**. Каждый класс должен четко выполнять приказы командира отряда и главнокомандующего. Но стратегия стратегией, а когда дело доходит до боя, выигрыш зависит от выучки каждого воина. От его умения метко стрелять, знания местности, а также от того, знает ли он хитрости и особенности геймплея, которых в **Battlefield 2**, как и в любой другой игре, довольно много.

Сегодня мы поговорим о том, как побеждать при помощи тяжелой техники: танков и бронетранспортеров. Практически все «танкисты» в игре знают пять-шесть уловок, позволяющих выходить победителем из схватки, но приемов-то значительно больше. Мы суммировали знания, накопленные игроками. Если вы будете использовать все хитрости, описанные в статье, то сможете управляться с бронетехникой BF2 в несколько раз эффективнее.

На респавне

Правильное поведение танкиста на респавне (как на своем, так и на вражеском) может обеспечить победу во многих ситуациях, в которых большинство геймеров проигрывают. Что делает большинство игроков, оказавшись рядом с вражеским флагом, у которого припаркованы пустые танки

или бронетранспортеры противника? Они расстреливают пустую технику, чтобы появившиеся вражеские солдаты не попрыгали в нее и не открыли ответный огонь.

Проигрышная стратегия. Если вы видите на респавне пустую технику, то оперативно выскакивайте из своего танка, забирайтесь в новенький вражеский и уже из него расстреливайте свою машину. Ваш танк после этого восстановится на дружественной базе, и его смогут использовать соратники, а вот танк или бронетранспортер противника станет вашим.

Во время захвата флага, сидя в технике, не стойте на месте. Постоянно двигайтесь. Во-первых, это осложнит жизнь анти-танкам, которые ждут не дождутся, чтобы всадить вам под бензобак ракету. Во-вторых, спецназовцам будет значительно сложнее прицепить на броню взрывчатку («горчичник»): с большой вероятностью вы раздавите врага, когда он будет закреплять пластид. Чтобы вовремя заметить приближающегося пехотинца, полезно бывает переключиться на вид из-за танка (по умолчанию клавиша C) — из кабины обзор значительно хуже.

Идеальная тактика на вражеском респавне: включить дымовую завесу, переключиться на вид сзади и постоянно двигаться вперед-назад. В этом случае вы

Техника врага



Частая ошибка игроков состоит в том, что, захватив технику врага (танк или бронетранспортер), они тут же кидаются на нем в самую гущу боя. Разумеется, их быстро уничтожают. Если вам посчастливилось угнать вражеский танк, то ни в коем случае не лезьте на рожон. Вражеская армия, лишившаяся даже одной тяжелой боевой единицы, становится значительно слабее. Держитесь в тылу, поддерживайте пехоту, охраняйте флаги.

Играя инженером, в первую очередь ремонтируйте соратников, рассекающих на вражеской бронетехнике. Тем более никогда не расстреливайте подбитые танки врага (так поступают очень многие). Уничтожьте выскочившего из подбитой машины противника, выйдите из своего танка, отремонтируйте вражеский, заберитесь в него, расстреляйте свой танк (он возродится на вашем чекпойнте) и только после этого продолжайте бой.

замечаете всех противников-спецназовцев, которые вбегают в облако, а вот им вас в дыму разглядеть очень сложно, анти-танкам тоже приходится целиться, ориентируясь только на ваш подсвеченный ник.

На картах, где есть флаги на каких-либо строениях (или стальных помостах), лучше не захватывать их на технике в одиночку. Если сверху притаился

враг, то ему ничего не стоит сбросить на броню взрывчатку или поджарить танк из РПГ. Такие точки берутся либо с воздуха, либо пехотой.

Всегда помните, что стационарная противотанковая установка рядом с флагом — главная опасность для тяжелой техники. Врываясь на чекпойнт, захваченный врагом, первым делом уничтожайте ее, иначе пер-



✓ Тактика передвижения малой бронегруппы. Танк — лидер, броник прикрывает сзади от спецназа и минеров.



✓ Если в группе только два танка, то на одном обязательно должен быть пулеметчик.

вый же зареспавнившийся пехотинец вскроет ваш танк ракетой, как консервную банку.

Многие игроки, захватывая вражеский флаг, часто переключаются на вторую позицию — на пулемет. Их логика понятна: обзор больше, скорострельность у башенного пулемета тоже повыше, чем у «торпедного». Никогда так не делайте! В этот момент вас может уничтожить любой боец. Страшна даже не столько ваша гибель, сколько то, что враг, что называется, на халяву разживется лишним танком.

Смерть из небес

Есть красивая метафора: вертолеты — это души подбитых в бою танков. Вот только во время сражения эти «души» так и норовят пополнить свои ряды: танк, оказавшийся один на один с боевым вертолетом, в большинстве случаев обречен. Впрочем, есть несколько хитростей, которые позволяют избавиться от винтокрылой машины.

Если вы ведете танк в гордом одиночестве (а так чаще всего и происходит) и с первого захода вертолет вас не уничтожил, быстро врубайте дымовую завесу, переключайтесь на вторую позицию (пулемет, клавиша F2) и стреляйте по кабине. Три-четыре метких очереди — и вот вертолет уже дымится. Тут важно не прозевать момент. Если вертушка успела развернуться и заходит на повторную атаку, то надо вовремя нырнуть под броню (клавиша F1), иначе пулеметным огнем вас уничтожат в первые две-три секунды. Данная тактика не сработает, если в небе барражирует Black Hawk, по нему надо палить только из главного орудия, иначе миниганнеры моментально вас срежут.

Стратегия перемещения

Танк-одиночка, а тем более бронетранспортер, на поле боя не жилец. Он один, а вокруг спецназ, антитанки, авиация и клинья вражеской бронетехники. Поэтому усвойте как отчет наш: одному можно перемещаться, если дружественной техники нет вообще. Если есть, то двигаться только группами. Состав малой ударной группы — один танк и два броника. Большой — два танка и три броника, будет здорово, если еще и «Тунгуску» (ЗСУ-30 у МЕС, БМП М2А3 Bradley у армии США и PGZ-95 у Китая) с собой прихватите. Как минимум в двух машинах должны сидеть инженеры, в этом случае техника, которая находится рядом, будет автоматически восстанавливаться (медленно), и в любой момент можно выскочить из-под брони и отремонтировать пострадавшие танки «ключом».

Тактика передвижения по открытым пространствам следующая. Танки идут в центре колонны на расстоянии в три-четыре корпуса друг от друга. С боков их прикрывают броники, расстояние от них до танков тоже должно быть не менее трех корпусов: тесно идущая группа — легкая добыча для бомбардировщиков. Когда большая группа движется по улицам города, один броник всегда должен идти чуть позади колонны, защищая танки от спецназа, который может попытаться атаковать из-за углов и из подворотен.

Ни большая, ни малая группы не должны останавливаться дольше чем на полминуты. Иначе вражеский главнокомандующий своего шанса не упустит и накроет технику артиллерийским огнем. Даже если группа захватывает флаг — быстро подъехали, за несколько секунд взяли точку и тут же двинулись дальше.

Меткая стрельба



Почти все знают, что разные участки брони танков и БТР имеют разную прочность. Соответственно, стрелять по бронетехнике врага надо не абы как, а стараться попасть в наиболее уязвимые точки. Встретившись нос к носу с танком врага, стреляйте по передней части гусениц, таким образом можно уничтожить оппонента всего за два выстрела (каждый снимает по 10 единиц энергии, которой у танка всего 20). Самая уязвимая точка — основание башни (при попадании в нее снимается 14 единиц брони), но выцелить ее значительно сложнее, чем гусеницы, выстрела же все равно придется сделать два.

О том, как правильно стрелять по различной технике, мы поговорим в одном из ближайших номеров «Игромании».

Очень важно правильно себя вести, если вы ездите на танке в гордом одиночестве и подверглись нападению «спеца». Многие геймеры, заметив, что спецназовец подбегает лепить «горчичник», тут же выскакивают из танка или броника. Умный «спец» в этом случае тут же нырнет в освободившуюся машину. Действовать нужно следующим образом. Видите, что к вам бежит подрывник, — резко дайте задний ход, велика вероятность, что вы раздавите врага. Если враг все же прилепил «горчичник», то быстро переключайтесь на башенный пулемет и срежьте супостата очередью. Другие тактики неэффективны. Если к вам подбегает инженер и начинает закидывать дорогу минами, то тактика точно такая же. Помните, что мины после броска неактивны три секунды и по ним можно спокойно проехать.

Если вы упустили свой танк — например, враг запрыгнул в него во время ремонта, то быстро разбросайте вокруг мины. Пока оппонент будет ловить вас в перекрестье прицела, можно успеть кинуть на броню два-три кругляша. Самому уже не выжить, так хоть хитрого врага уничтожите.

Рассмотрим следующую ситуацию: одиночный танк или группа охраняет стационарную

точку. Из вышесказанного вы уже сделали вывод, что такого лучше вообще не допускать (артиллерия не дремлет), но бывают ситуации, когда приходится. В этом случае сразу же запросите у главнокомандующего «ремонтный ящик», он будет подлечивать вас, пока вы ведете огонь по противнику. Соответственно, если нападаете, то первым выстрелом всегда уничтожайте ящик, а уже затем атакуйте технику.

Во время штурма вражеской колонны (делать это можно только при поддержке соратников), сначала все вместе выносите танки, а уже затем переносите огонь на броневики. При этом тактика боя танк/броник следующая. Если вы в бронике против танка, то старайтесь держать дистанцию и стреляйте ракетами по гусеницам. При обратном раскладе старайтесь быстро сблизиться и тараньте танком БТР: повреждения, которые получит от столкновения броник, значительно больше, да еще и ракетой он в вас, скорее всего, не попадет, вам же ничто не мешает вести огонь в упор.



Практика показывает, что соблюдение перечисленных выше правил обеспечивает скорейшую победу. Слаженно действующая броневая группа — страшная сила. Она способна за считанные минуты захватить все флаги и дожать врага на базе.

Если у вас есть что добавить к тактике, описанной в статье, то присылайте свои хитрости на адрес internet@igromania.ru (с пометкой «Тактика BF2»), мы опубликуем ваши рекомендации на нашем DVD (с обязательным указанием авторства).



Стрелять по вражеским танкам — строго в торец гусеницы.



Если рядом есть пустой вражеский танк — залезаем в него, а свой взрываем.



СЕМЕЙСТВО ТИТАНОВ

WORLD OF WARCRAFT

Опубликованная в четвертом номере за этот год статья «Джентльменский набор», рассказывающая о различных «присадках» к **World of Warcraft**, которые облегчают жизнь новичкам, имела резонанс. Вы буквально закидали нас письмами с требованиями продолжить банкет. Что ж, с радостью откликаемся на вашу просьбу. Новая статья ориентирована уже на более продвинутых игроков; если вы пока еще новичок в мире WoW, то бегом отправляйтесь на наш DVD в раздел «Игра в онлайне» и внимательно изучайте текст первой части материала.

Сегодня мы поговорим об одном из самых распространенных и широко известных семейств аддонов для **World of Warcraft**, объединенных общим именем **Titan** (далее по тексту — Титан). За время своего существования Титан прошел путь от простейшей информационной полоски до мощной оболочки, под которую написаны многие десятки маленьких аддонов и поддержку которой встраивают в свои программы многие авторы.

В интерфейсе WoW Титан представляет собой в самом общем виде информационную панель, на которую выведена некоторая полезная для игрока информация и повешены кнопки вызова дополнительных программ или функций. К самым очевидным преимуществам Титана относятся исключительно гибкая настройка, учитывающая факти-

чески любое пожелание игрока, и потрясающая информативность.

Настройка панели

Установка Титана стандартна — копируем все его файлы в каталог **...wow/interface/addons**, после чего заходим в игру. В «базовом наборе» — панель и полтора десятка «встроенных» функций, часть из которых отображаются иконками с текстом, а часть — пиктограммами в правом углу. Панель Титана может быть размещена сверху экрана или внизу; можно вытащить по полоске и вверху, и внизу, можно сделать одну или обе полоски двойными. Для настройки просто щелкните правой кнопкой на пустом месте любой из полосок и выберите пункт **Options**. Если вам нравится вариант с двумя панелями, сверху и снизу — имейте в виду, большинство параметров для каждой из них надо настраивать отдельно. Теперь пройдемся по основным пунктам меню **Options**:

Auto-hide — показывать панель только в том случае, если на нее наведен курсор мыши;

Center text — центрировать текст по панели;

Disable screen adjust — если поставить галочку, панель Титана наложится поверх стандартных элементов интерфейса (не слишком удобно, можно использовать только в целях экономии места на экране);

Double bar — двойная панель;

Display on top, Display both bars — отвечают за configura-

цию панелей в различных комбинациях — сверху, снизу или и сверху, и снизу;

Show tooltips — показывать всплывающие окна с информацией;

Move casting bar — переместить полоску каста (нужно включать, если вы используете нижнюю панель, — иначе каст-бар наложится на кнопки интерфейса).

Рядом с пунктом **Options** находится **Load Settings** — когда вы провели полную настройку Титана и всех его аддонов для одного персонажа, можно зайти вторым и просто скопировать полученную конфигурацию.

Первый пункт в списке меню настройки — **Titan Built-ins** — позволяет включать и отключать показ встроенных функций Титана. В пункте **Left Side** нужно проставить галочки напротив тех функций, которые должны быть показаны на панели; чуть позже мы разберем каждую из них, и вы сможете решить, что вам нужно, а что нет. Пункт **Right side** содержит несколько функций дополнительной настройки панелей, в том числе **Panel transparency** и **UI/Panel/Font scale**. После того как вы проставите галочки напротив этих двух функций, в правом углу появятся их пиктограммы. **Panel transparency** позволяет менять яркость панели Титана, а при помощи **UI/Panel/Font scale** можно масштабировать интерфейс игры, панель Титана и размер шрифта всплывающих подсказок.

Также в меню настройки вы увидите пункт **Plugins**, в который попадают все дополнительные подключаемые аддоны. После установки любого аддона Титана, не входящего в базовый набор, нужно заглянуть в соответствующую категорию этого пункта и поставить галочку, чтобы новая функция добавилась на панель.

Базовый набор

Итак, настройка общего вида панели проведена — теперь давайте посмотрим, какие функции входят в стандартный набор. Если вы предварительно заглянете в пункт **Addons** (перед выходом персонажа в игру), то обнаружите, что Титан состоит из целой кучи маленьких программ, каждую из которых можно включать или отключать уже в глобальном интерфейсе. Единственное требование: чтобы Титан работал, обязательно должна быть подключена его оболочка, **Titan Panel**.

Заходим в игру, находим пункт **Titan Built-ins** и подключаем все функции из **Left Side**. Если вы используете две панели — сверху и снизу, то для того чтобы добавить функцию на верхнюю панель, нужно использовать меню верхней панели, соответственно, снизу — нижней. Порядок расстановки функций можно менять, перетаскивая иконки при помощи зажатых **Left Mouse + Shift**. Точно так же можно «таскать» иконки сверху вниз и обратно.

Каждую подключенную в панели Титана функцию можно настроить по своему вкусу. Контекстное меню любой из них (вызывается стандартно, кликом правой кнопкой мыши на иконке) будет содержать 3 обязательных пункта: показать иконку (**Show icon**), показать надпись (**Show label text**) и скрыть (**Hide**). Для некоторых функций есть опция **Show colored text** — в этом случае цвет подписи может меняться в зависимости от конкретных условий по общему принципу: зеленый — хорошо, красный — плохо.



Титан в действии: вендор предлагает починить поломанные вещи.



Маленькая полоска в левом верхнем углу — панель InfoBar. Выведены наличность, заполнение сумок, координаты и регенерация маны и здоровья.

А теперь — по списку, начиная с самого нужного и простого. Нижеописанные 4 функции большинства игроков выводят на панель, поскольку такая статистика всегда должна быть под рукой:

Money. Выведет на панель количество денег в вашем кармане. Никакой подписи нет за ненадобностью, зато всплывающая подсказка покажет, сколько вы получили наличности за последнюю сессию игры и даже рассчитает средний доход в час. Чтобы обнулить данные, воспользуйтесь пунктом **Reset session** (не переживайте, текущую наличность эта операция не обнулит).

Bag. Покажет в зависимости от вашего выбора число пустых (занятых) слотов в инвентаре и — через слэш — общее количество слотов. На трех пунктах **Ignore** рекомендую поставить галочки, дабы в общее количество слотов не включались специализированные сумки (например, сумки энчантеров и гербалистов, сумки для шардов, сумки с патронами). Если вам нужно открыть все сумки сразу, достаточно кликнуть левой кнопкой по иконке.

Location. Покажет ваши координаты и название текущей территории. Обязательно включите **Show coordinates on world map**, если у вас не установлен ни один аддон, выполняющий аналогичную функцию (показывать координаты на глобальной карте).

Regen. Показывает общее количество здоровья/маны и скорость их восстановления.

Еще 4 простейшие функции, необходимые не всем и не всегда:

Experience. Покажет во всплывающей подсказке самую полную статистику по набору опыта — в том числе общее количество, необходимое для перехода на следующий уровень, и даже примерно рассчитает, сколько времени это займет при вашем темпе игры (персонажи 60 уровня выключают).

Ammo/Thrown. Покажет, сколько осталось зарядов (пуль,

стрел) или метательного оружия (кастеры выключают).

Loot Type. Покажет выбранный способ деления лута в партии (полезно для лидера партии или рейда).

Performance. Покажет кратко на панели и полностью в подсказке все технические детали игры — FPS (текущий, средний, максимальный, минимальный), скорость отклика сервера (latency), использование памяти (если у вас хороший компьютер и не менее хороший провайдер, можете с чистой совестью отключать и просто наслаждаться игрой).

Теперь более сложные и интересные функции:

Durability Info. Покажет степень износа вашей экипировки, целыми числами или в процентах (**Show as Percentage**). **Show item name** выведет на панель название поврежденной вещи. Обязательно поставьте галочку на пункте **Show repair popup** — в этом случае вам будет автоматически предложено починить вещь, как только вы подойдете к вендору, который может это сделать. Сугубо рекомендовано всем персонажам 60 уровня, для которых забывчивость — их второе я, поскольку мало кто сознательно хочет явиться в Blackwing Lair или The Temple of Ahn'Qiraj в наполовину поломанном шмоте и вылететь из-за этого из рейда.

Item Bonuses. Во всплывающем окошке суммирует все бонусы, которые дает носимая экипировка. При желании можно вывести показ бонусов прямо на панель (хотя это несколько бездарная трата места на экране). Впрочем, если вам по каким-то соображениям это все-таки необходимо, включите **Brief label text** — тогда названия всех атрибутов будут даны сокращенно. Чтобы быстро убрать с панели все выведенные атрибуты, используйте **Display none**.

Titan Stance Set (входит в базовый набор, но находится в **Plugins, General**). Очень полез-

Словарик

Аддон (мод, модификатор) — программа, специально написанная для WoW, позволяющая проводить более четкую настройку игры «под себя», автоматизировать некоторые действия.

Кастер — в наиболее общей трактовке — персонаж, умеющий читать заклинания.

Каст-бар — полоска внизу экрана, появляется во время чтения заклинания и наглядно показывает, сколько времени осталось до завершения.

Энчантер — профессия, позволяющая разбирать вещи на составляющие (пыль, эссенции, шарды) и с помощью этих ингредиентов улучшать другие вещи.

Энчант — придание вещи дополнительных характе-



ристический (например, +7 силы)

Гербалист — профессия, позволяющая собирать растения.

Вендор — любой NPC-продавец.

PvP — Player versus Player, бой между игроками различных фракций.

Бэтлграунд — боевая арена.

Гильдия — организованное сообщество игроков.

ная функция, позволяющая автоматически менять оружие в зависимости от текущего состояния персонажа. Например, для разбойника существует 2 позиции: **Default** (оружие, надетое по умолчанию) и **Stealth** (оружие, надеваемое при переходе в режим невидимости). Открываем окошко сетов и перетаскиваем в слоты Default 2 меча, а в слоты Stealth — кинжалы. Теперь достаточно перейти в режим невидимости, как персонаж сам возьмет кинжалы; при выходе из невидимости в руках появятся мечи. Подобные операции могут делать воины (разные стойки), священники (разные формы). Возможность не переключать оружие вручную здорово экономит время и нервы (особенно в PvP).

Rider. Автоматически переодевает соответствующие вещи, когда персонаж садится на лошадь. Для этого поставьте галочку на пункте **Equip items** и

положите все необходимое в сумку. Без всяких дополнительных усилий с вашей стороны персонаж будет сам переодевать ботинки (на те, к которым прикреплены шпоры), перчатки (на те, на которые наложен соответствующий энчант), сережку (на ту, что дает небольшой плюс к скорости езды). Эти три вещи дадут достаточно ощутимое повышение скорости, а ведь они вовсе не являются какой-то невероятной ценностью — просто большинство игроков совершенно справедливо полагают, что каждый раз, садясь на коня, тратить время на переодевание — это как минимум глупо, и практически их не используют. Разумеется, когда персонаж слезает с коня, он автоматически одевает свой привычный «боевой набор».

Последняя из базовых функций Титана — **Honor+** (входит в базовый набор, но находится в **Plugins, General**) — выдаст во всплывающем окне полную статистику по всем убийствам (вчера, сегодня, за текущую и прошлую неделю и за всю жизнь), покажет ваш текущий ранг и самый высокий, которого вы достигали. Очень удобно включить **Display bonus honor in chat window** (показать в чате количество очков чести за каждое убийство). Обязательно поставьте галочку также на пункт **Auto-join battlegrounds** — даже если вы отоидете от компьютера в тот самый момент, как вам придет приглашение на бэтлграунд, ваш персонаж автоматически ответит согласием.



Отдых необходим любому кастеру: самое время попить воды и восстановить ману. А скорость регенерации можно оценить инфобар.



Инфобар от Bhalidie: тот же Титан, вид в профиль.



Даже если вещи целы и лагов нет — рейд может погубить банальная невнимательность и несыгранность.



Внутри инстанса координатная сетка отсутствует, поэтому инфобар показывает знаки вопроса.

Хорошего Титана много

Титан хорош в первую очередь тем, что для него написано очень много дополнительных аддонов. Если поискать, для него можно найти все что угодно — аддоны, добавляющие на панель кнопку быстрого выхода из игры или список гильдий, отображение уровня зон или текущей репутации с различными фракциями и еще ого-го сколько всякого разного. Дабы не быть голословными, мы опишем сейчас несколько аддонов, не входящих в базовый набор, но представляющих определенный интерес.

Titan Emote Menu. Если вам категорически мало стандартных «помахать ручкой», «поклониться», «поцеловать» и хочется более экзотических способов проявления эмоций, а писать в чате — не ваш выбор, ставьте эту «присадку». Теперь вы можете без всяких хлопот и без особого знания языка

показать собеседнику, что вы замерзли, устали, хотите есть или пить, помассировать ему плечи, а также натурально покудахтать и заявить, что очень хотите всадить в кого-нибудь свой меч. Список, разумеется, неполный.

Titan Panel Trade Cooldown. Исключительно полезный аддон для профессий, у которых есть переделка одного предмета в другой, требующая продолжительного перерыва (например, алхимик может проводить трансмутацию с использованием философского камня всего один раз в два дня). Аддон запоминает время последнего использования способности и показывает, когда можно будет повторить процедуру. Работает на всех персонажах аккаунта — даже если вы вышли в игру одним из них, подсказка на панели покажет, когда подойдет время готовности к перегонке у других.

Titan Monkey Speed. Маленькая программка, предназначен-

ная для замера скорости передвижения. Стандартная скорость бегом принята за 100%, на обычном верховом животном — 160%, на эпическом — 200%. Если вам интересно, насколько же конкретно повышается скорость вашего скакуна при использовании шпор, сережек и энчанта, — поставьте этот аддончик. По желанию игрока можно сбросить стандартные настройки и принять за 100% любую удобную скорость.

Titan Panel Friends. Добавляет на панель Титана кнопку со списком ваших друзей. Самое ценное в этом аддоне — возможность сортировки (можно показать только тех, которые находятся в игре). Как и стандартный «френдятник», показывает класс, уровень и местонахождение каждого друга, позволяет быстро шепнуть пару слов, пригласить в группу или выкинуть из списка друзей. Если вместо друзей вы предпочитаете заводить в игре врагов — можете разглядывать

также список персонажей, находящихся в игноре (настройка аддона происходит в том числе в чате, наберите `/titanfriends help` и ознакомьтесь со списком команд).

Titan [Priest: Sacred Candle]. Показывает количество свечек (ингредиент, необходимый священнику для произнесения общих молитв) в инвентаре. Если в инвентаре будет меньше 10 свечек, при перелете в столицу прозвучит звоночек-напоминка — пора сбегать к вендору и пополнить запасы. Аналогичные маленькие аддоны есть для каждого класса, который чем-то пользуется, — для разбойника будет логично поставить аддон, показывающий количество пудры, для мага — рун, для варлока — шардов.



Многие крупные аддоны — например, страстно любимый всеми **Damage Meters** (используемый, как правило, для выявления самых сильных дамагеров и хилеров в группе/рейде) — сразу содержат встроенную функцию установки своей иконки на панель Титана. Сейчас Титан распространен и востребован настолько, что сложно встретить хоть одного игрока, который бы о нем не слышал. Сухая статистика крупнейших порталов свидетельствует, что количество скачиваний этого мода давно перевалило отметку в полдесятка миллионов и стремительно ползет ввысь. Если вы еще не пробовали играть в WoW с Титаном — обязательно попробуйте. Вам понравится. ■

Альтернативы и соперники



Разумеется, мы бы погрешили против истины, сказав, что Титан — единственный в своем роде аддон. Есть еще как минимум 2 подобных программы; впрочем, по своей функциональности и распространенности они заметно отстают от Титана.

Telo's InfoBar

За авторством господина Telo вышло немало отличных аддонов (**LootLink** и

MobHealth, о которых мы говорили в прошлой статье, написаны именно им). Вся подборка этого автора (она так и называется — **Telo's Addons**) включает почти десяток очень неплохих программ.

К сожалению, автор, похоже, забросил оперативную поддержку своих модов и обновляет их от случая к случаю. Впрочем, хуже они от этого не стали — но, учитывая, какими семимильными шагами движется вперед «творческая мысль» прочих модописателей, можно с сожалением заключить, что аддоны от Telo все больше отстают от лидеров.

Но: если вам не нужны никакие дополнительные функции и вы поборник классического стиля — поставьте **InfoBar**. Ничего лишнего: по вашему желанию информаци-

онная полоска может показывать часы, содержимое кошелька, DPS, координаты, регенерацию маны и здоровья в тик (2 секунды) и еще несколько необходимых параметров. Для **InfoBar** есть с десяток модов, добавляющих на панель некоторые данные (например, показ **Loot mode**), но по сравнению с Титаном их количество мизерно. Основная прелесть этого аддона — классический минимализм и возможность таскать панельку по экрану, куда душе угодно.

BhaldieInfoBar

Динамично развивающийся аддон, по своей структуре и интерфейсу как две капли воды похожий на Титан. Впрочем, товарищ Bhaldie и не скрывает, что его творение есть «вольный пересказ» признанного ли-

дера (кстати, с творчеством этого автора мы тоже уже знакомы — аддон **BMRecLevel** в прошлой статье). Основное постулируемое отличие **BhaldieInfoBar** от Титана — автоподстройка «довеска» под любое из используемых разрешений экрана и более упорядоченная настройка интерфейса. Основные минусы — часто вылетающие ошибки и занимающая достаточно много места аляповатая двойная панель наверху или внизу экрана.

На сайте автора выложены также несколько десятков дополнительных модов для его программы. Практически все они представляют собой переделанные под **BhaldieInfoBar** моды Титана. Все моды относятся к 2006 году, коллекция обновляется и пополняется с достойной скоростью.

TIME ZERO

ПОПУЛЯРНАЯ ОНЛАЙН ИГРА



СОЗДАЙ ТО,
ЧТО БЫЛО
РАЗРУШЕНО.

УЗНАЙ ТО,
ЧТО ЕЩЕ
НЕ ИЗУЧЕНО.

СРАЖАЙСЯ
ТАК, КАК ЕЩЕ
НЕ СРАЖАЛИСЬ

TIMEZERO,
ЭТО НЕ ИГРА,
ЭТО ЖИЗНЬ!

WWW.TIMEZERO.RU

БРАУЗЕРНАЯ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ БЕСПЛАТНАЯ
ОНЛАЙН ИГРА В СТИЛЕ ПОСТЪЯДЕРНОГО ВОЗРОЖДЕНИЯ



Год создания: 2004

Число пользователей: 80 000

Трафик: 0,4-1 Мб в час

Жанр: MMORPG

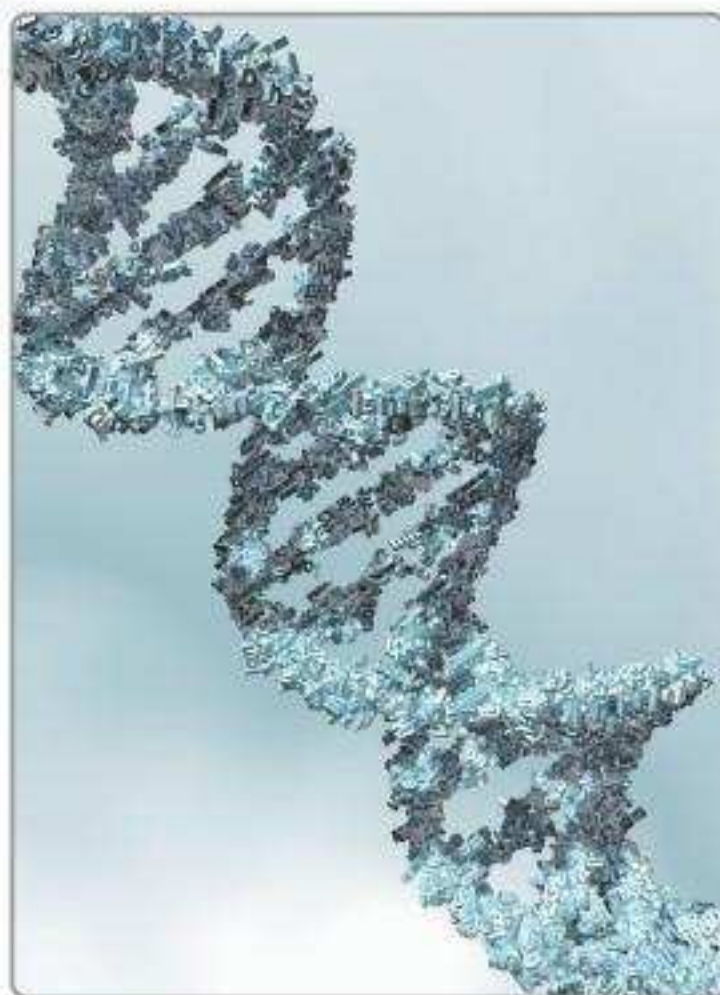
Стиль: Fallout, Jagged Alliance

География: Россия, СНГ, Германия, США

ИНТЕРНЕТ

СОБЫТИЯ И ФАКТЫ

Поисковики против вирусов



Способов борьбы с вирусами существует великое множество. Антивирусные программы, брандмауэры (файерволы), сетевые фильтры. Но все они, скажем так, малозффективны: паразитические программы уничтожаются на отдельных компьютерах, а сами сайты в основной массе остаются зараженными.

Специалисты компании **Websense**, занимающейся интернет-безопасностью, предложили новое решение проблемы. Смотрите, сказали они, большой процент вирусов (в особенности троянов) попадают на компьютеры пользователей через зараженные сайты. А поиск по сайтам у нас осуществляет кто? Правильно, поисковые машины. Так почему бы не использовать их для вылавливания вирусов? Сказано — сделано. В считанные месяцы был разработан алгоритм на базе **Google API**, который позволяет отслеживать сайты, содержащие вредоносный код.

Незамедлительно было проведено испытание новой технологии. Результаты, мягко говоря, ошеломили исследователей. Из 2500 проверенных наугад ссылок элементы вирусного кода были найдены на 150. То есть на 6% сайтов. Если аналогичная ситуация наблюдается во всех секторах интернета, то это повод бить в набат и проводить тотальную чистку всей Мировой паутины.

В рабочее время

«Работа — не волк, в лес не убежит» — издавна говорили на Руси и занимались чем угодно, лишь бы не своими прямыми

обязанностями. Можно сказать, что умение увильнуть от работы для некоторых стало своеобразным видом спорта и даже святой обязанностью. Времена меняются, а подход остается прежним. Сейчас, когда практически в каждом офисе есть доступ к интернету, сотрудники компаний по-прежнему пытаются не работать, а поскольку из офиса отлучиться сложно, то бегут такие с позволения сказать работнички именно в Сеть.

Компания **ROMIR Monitoring** провела исследование, насколько часто люди пользуются интернетом в рабочее время. Не напрасно ли начальники пытаются ограничить доступ сотрудников к Сети? Как выяснилось, не напрасно. Почти 90% пользователей признались, что регулярно (почти каждый день) путешествуют по сайтам, которые к их работе не имеют никакого отношения. Приблизительно 80% из этого числа ищут в интернете интересную информацию (порноресурсы, сайты с анекдотами), около 65% качают музыку/фильмы/софт, 60% регулярно болтают с приятелями через ICQ. Ну а 20%, кто бы мог подумать, подыскивают в интернете... новую работу.

Аналитики **ROMIR Monitoring** поинтересовались также, как начальники опрошенных относятся к тому, что у их подчиненных есть постоянный доступ к Сети. Около 20% респондентов заявили, что руководство пытается всеми возможными способами ограничить трафик на каждом установленном в офисе компьютере. Чуть меньше (17-18% начальников) обязывают сисадминов закрыть доступ к определенным порталам (чаще всего XXX-направленности и новостным). Ну а 14% посоветовали, что на их компьютерах установлены специальные шпионские программы, с помощью которых руководство регулярно пытается определить, чем занимаются сотрудники в рабочее время.

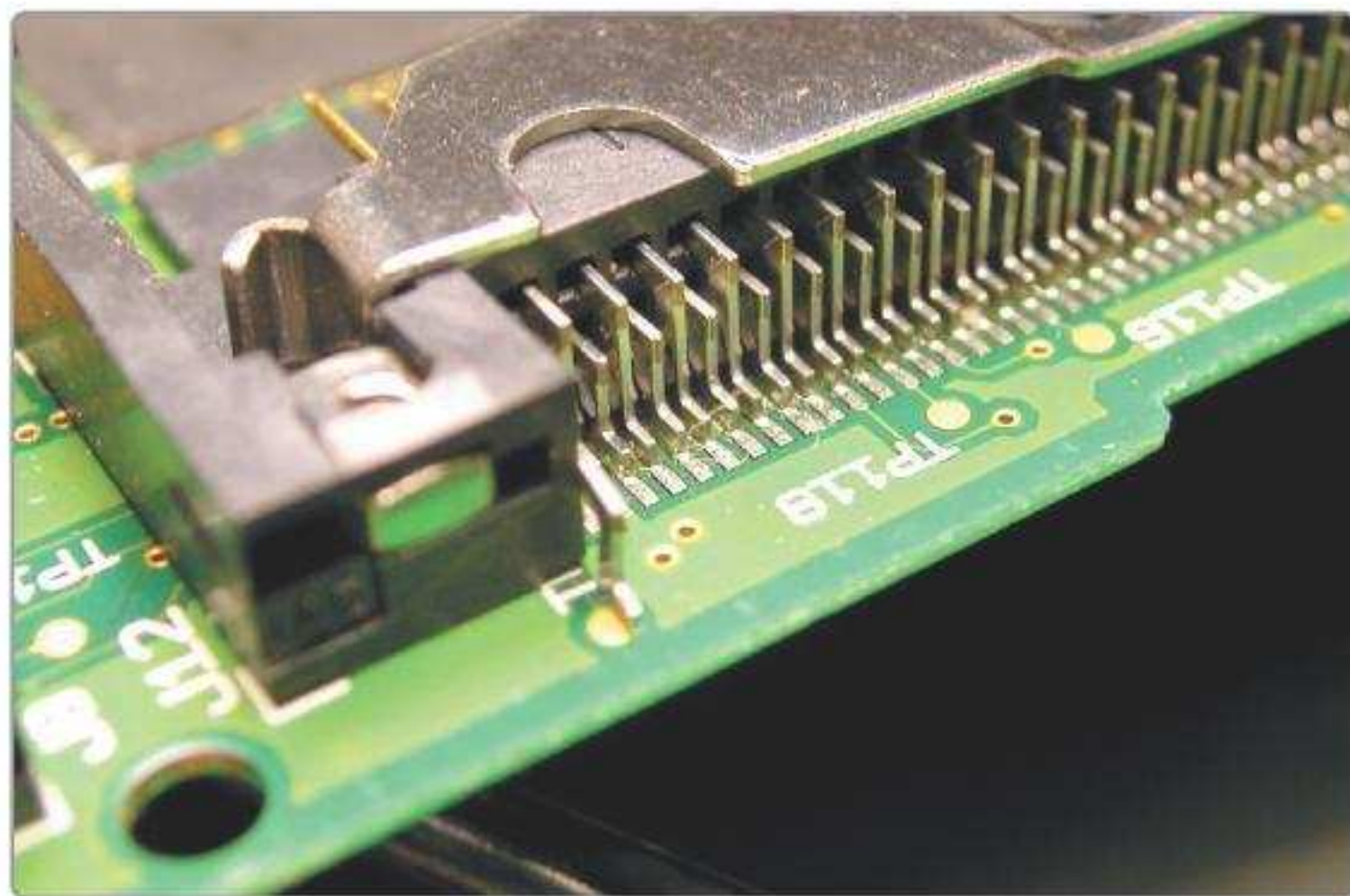
НеЛАГичный контакт

Проблемы развития компьютерных сетей начинают сильно волновать власти. На последней встрече министров из 34 европейских стран было решено охватить до 2010 года всю Европу широкополосным доступом — соединить жирным коннектом каждый дом, гараж и биотуалет, суммарно около 90% территории. К сожалению, к России это имеет мало отношения. У них своя свадьба, у нас своя.

Впрочем, мы и без них потихоньку управляемся. Если в начале 2004 года, по данным глобальной статистики **SpyLOG**, в России было около 12 млн пользователей, то к концу 2005-го их было более 20 млн. Вот только с европейским комфортом у нас никак не получается. Наступлению быстрого интернета мешают наши природные условия. Только не мороз и бездорожье, а огромная территория.

Широкополосный доступ, как известно, не привязан к техническому оснащению телефонной станции. Критично лишь расстояние до потребителя. И это, при наших российских просторах, серьезное препятствие. Несмотря на все успехи ADSL, к 2010 году скоростной доступ получат лишь жители крупных городов и ближайших окрестностей. Если не произойдет технологического прорыва, большей части населения России по-прежнему придется подключаться к Сети через обычный модем.

Это грустно, особенно для геймеров. Современные онлайн-игры очень требовательны к качеству соединения. Порезвиться, например, в **Guild Wars** затруднительно даже при хорошем диалапе. Да что уж там — в куда менее прожорливой «Сфере» и то возникают проблемы. Основная причина — лаги (это когда система не успевает получать и отправлять игровые данные на сервер). Скорости коннекта хватает лишь на богатырский замах мечом,



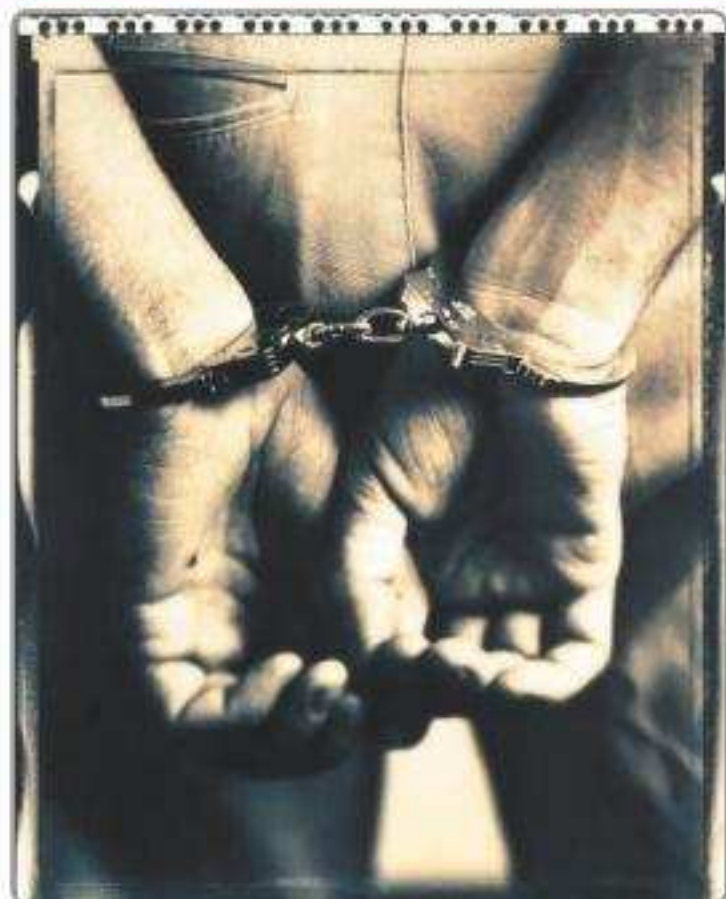
после чего персонаж замирает в позе железного дровосека и не реагирует на команды игрока. Но это происходит только на экране несчастного владельца модема. Противник же, не ведая о проблемах на другом конце кабеля, с удовольствием шинкует безвольную тушку мечом. Поди потом докажи, что ты на самом деле очень крут, только коннект у тебя никуда дышный. В общем, одно расстройство.

Стоит ли удивляться, что прабабушка современных MMORPG, **Ultima Online**, до сих пор очень популярна в России. Терпимость к модемному соединению — вот одна из причин ее долголетия. Да и **Ragnarok Online** у нас неспроста так популярен, ведь большинство последних онлайн-проектов AAA-класса рассчитаны, в первую очередь, на широкополосный доступ.

Вообще, складывается впечатление, что разработчики просто забыли на оптимизацию сетевого кода: даже владелец хорошего коннекта не застрахован от лагов. Решение этой проблемы предложила американская фирма **Bigfoot Networks**. В середине августа в продаже появится первая специальная антилаговая карта, рассчитанная на применение в онлайн-новых играх. Ее сердцем станет 400 мегагерцевый сетевой процессор (плюс 64 Мб DDR). Но главным средством против лага будет особая технология **LLR**, на которой базируется чипсет. Карточка называется устрашающе — **Killer Network Interface Card** (или сокращенно **Killer NIC**). Вот что говорит ее создатель, Харлан Беверли: «*Killer NIC снижает запаздывания за счет уменьшения времени ожидания, что позволяет центральному процессору компьютера сосредоточиться на игровом процессе и выдавать гладкую, ровную картинку на экран монитора даже в момент наиболее интенсивных действий. Именно здесь скорость вывода имеет решающее значение и обозначает разницу между победой или смертью. Killer берет на себя сетевую обработку. Он изначально предназначен для компьютерных игр, и с помощью него геймеры получают реальное преимущество на онлайн-овом поле.*»

Если карточка действительно окажется удачной, придется нанимать на свой компьютер персонального киллера.

Ранжир маньяков



Товарищи сексуальные маньяки, извольте выстроиться по росту и рассчитаться по возрасту и диаметру. Теперь вся информация о вас доступна любому пользовате-

лю интернета. Министерство юстиции США запустили онлайн-овую базу всех своих сограждан, хотя бы раз уличенных в сексуальных домогательствах.

Почти полмиллиона «озабоченных» товарищей теперь уныло взирают с экранов мониторов. Еще бы им не быть унылым. Если раньше о том, что они маньяки, да еще и сексуальные, было известно в лучшем случае их родственникам и суду, а в худшем — родственникам, суду и друзьям, то теперь об этом может узнать любой желающий. А какой начальник захочет принять на работу эдакого развратника? Ему даже «Кока-колу» в магазине не продадут, если догадаются, с кем имеют дело...

Маньяки крайне недовольны, но Министерство юстиции непреклонно. Ознакомиться со списком можно по адресу **www.nsopr.gov**. В самом ближайшем будущем коллекция будет пополнена маньяками из других стран.

WWW-словообразование

В интернете редко придумывают новые слова, чаще искажают старые. Взять хотя бы «падонкафский» язык: все эти «красавчег», «превед» и «кисакуку» — всего лишь зверские издевательства над великомогучим. На Западе ситуация не лучше, количество сокращений и жаргонизмов зашкаливает за все мыслимые пределы. Литераторы и филологи в ужасе, молодое же поколение, напротив, вовсю использует новомодные словечки. Но, похоже, первый раз за всю историю интернета в официальный словарь английского языка было добавлено новое слово, связанное исключительно с онлайн-ом.

В словарь **Мерриам-Вебстера** (Merriam-Webster), один из самых популярных в США, Англии и ряде других англоязычных стран (издается с 1824 года), было добавлено слово **google**, что означает «быстрый поиск в сети Интернет какой-либо информации». Прошедшее время — **googled**, ...ing'овая форма — **googling**. Что ж, ждем появления в словарях русского языка терминов вроде «серфить», «чатиться» и «мыло».

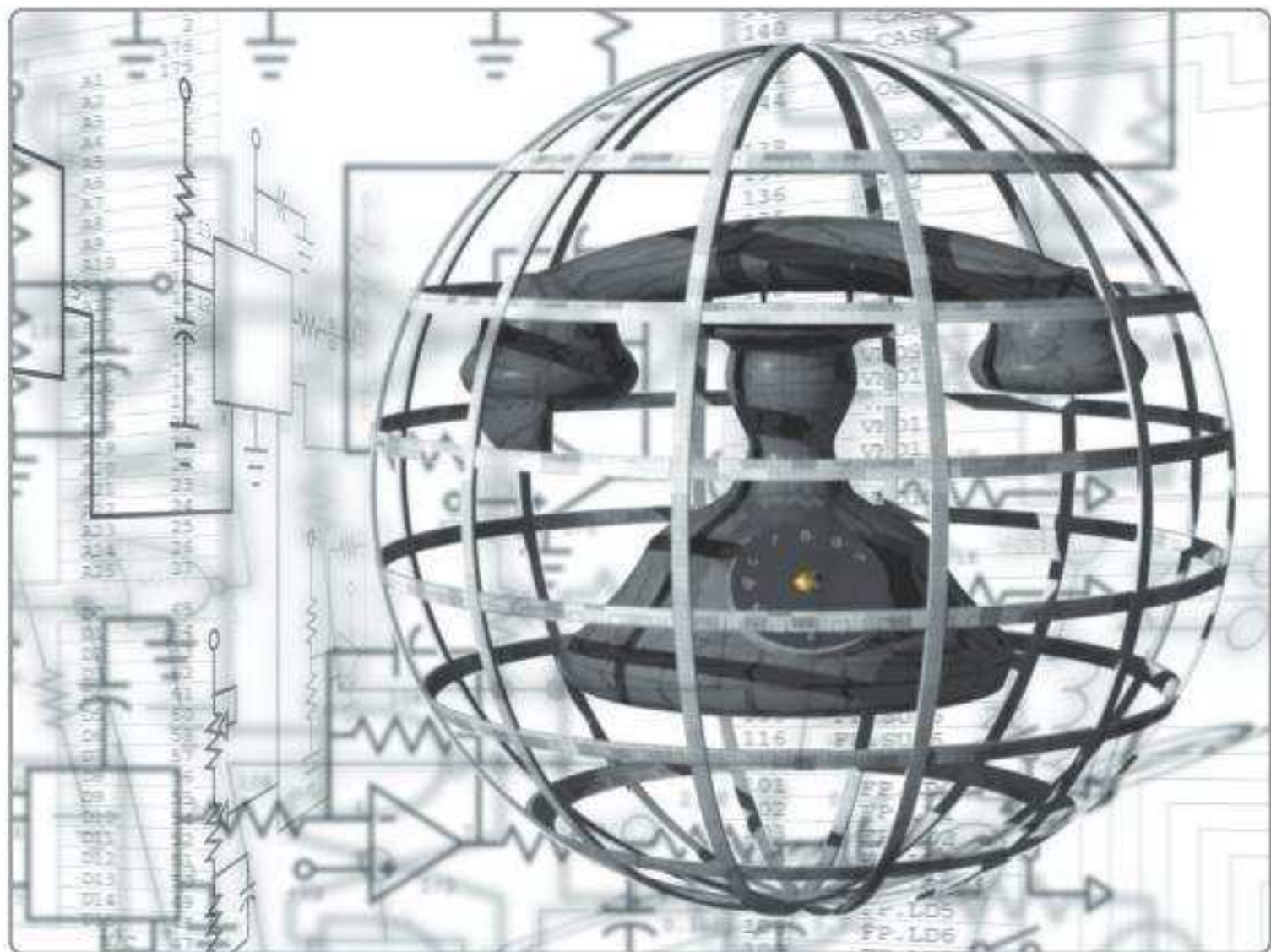
Еще больше спама

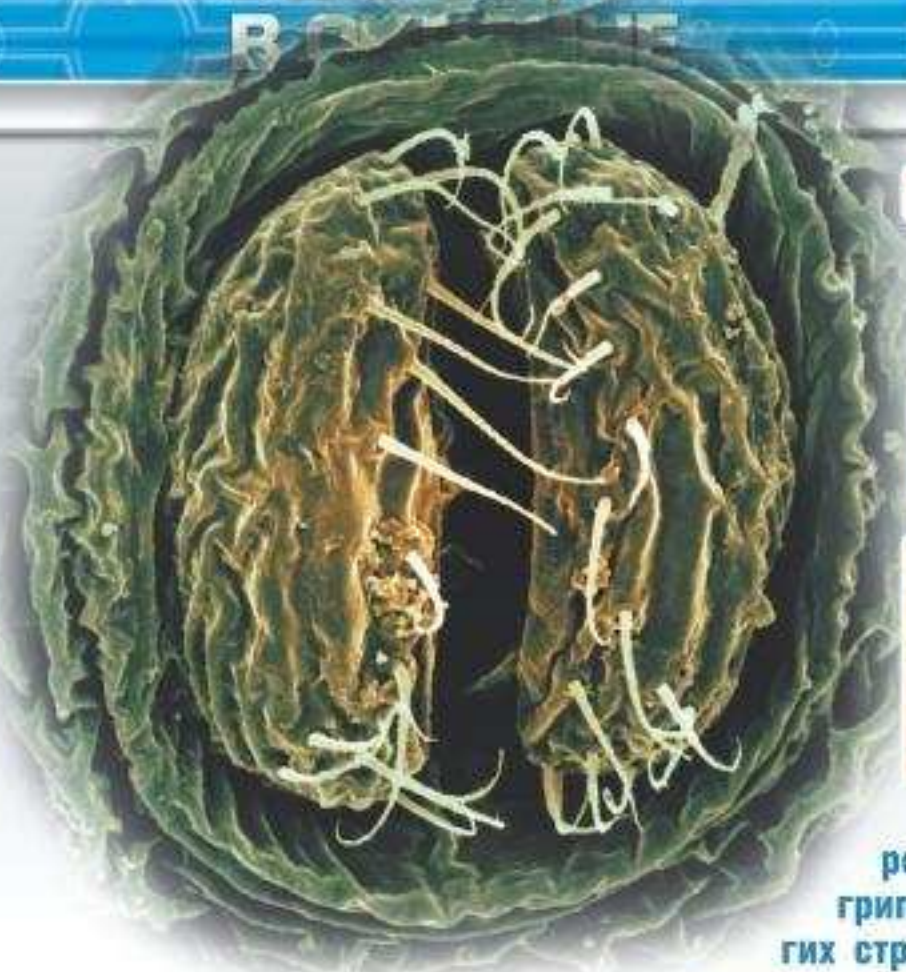


«Лаборатория Касперского» опубликовала данные по спаму за второй квартал текущего года. Наблюдается крайне необычная картина. За лето, когда количество спама традиционно сокращается, в Рунете, наоборот, произошел скачок. С 70% от общего числа писем до 82%. Состав же спам-писем остается практически без изменений на протяжении последних полутора лет. В процентном отношении он выглядит следующим образом:

- Электронное мошенничество — 18,2%
- Образование — 14,7%
- Товары для здоровья — 12,1%
- Туризм — 8,7%
- Интернет — 7,5%
- Финансы — 5,0%
- Рекламные услуги — 4,6%
- Спам «для взрослых» — 2%
- Другие услуги — 2,1%

Большинство специалистов считают, что на данный момент рынок США, Европы и России насытился почтовой рекламой, и ожидать дальнейшего роста не следует. Из фазы экстенсивного развития спам потихоньку переходит в фазу интенсивного роста. Будет расти качество, например, уже сейчас более 20% спама — это анимированные графические изображения.





ТИПОЛОГИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ВИРУСОВ

Из-за глобальной угрозы заражения птичьим гриппом правительства многих стран объявили чуть ли не военное положение — мобилизовали ученых, производителей лекарств и тружеников села. Удивляет размах, с которым взялись за искоренение инфекции. Реально пострадало с десяток жителей Юго-Восточной Азии (в Москве за неделю в ДТП гибнет больше), а весь мир вот уже

черт знает сколько времени стоит на ушах.

Если бы мировое сообщество с таким же рвением взялось бы за очистку интернета от компьютерных вирусов, мы бы сейчас, наверное, уже забыли об антивирусах. Правда, в этом случае задача была бы сложнее. За четверть века прилежное рукоблудие вирусописателей вызвало к виртуальной жизни такое количество компьютерных паразитов, что для их описания приходится использовать расширенную классификацию.

Борьба с козлом бобра

На сегодняшний день для компьютерных вирусов существует множество определений, но ни одно из них не стало единым мировым стандартом. Поэтому разные источники дают свою классификацию, похожую в общих чертах, но различающуюся в деталях. Вирусописатели все время смещают акценты и не хотят учитывать в своей вредоносной работе труды заслуженных ученых в области защиты информации. Их новые монстры не хотят оставаться в рамках уже готовой классификации.

Нынешние вирусы можно условно разделить на несколько обширных групп:

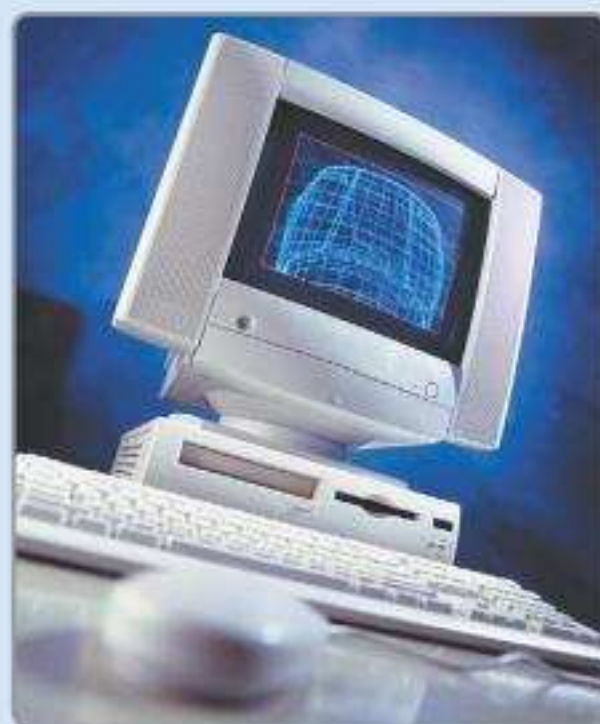
- собственно вирусы (классические);
- интернет-черви;
- трояны и потенциально опасные программы.

Почему условно? Да потому, что кроме «чистокровных» компьютерных паразитов, вполне определенно относящихся к той или иной категории, существуют переходные формы, которые поставят в тупик любого классификатора.

Как оказалось, теория Чарльза Дарвина отлично подходит не только для описания биологической эволюции, но и для виртуальной. Разница между ними в том, что виртуальная эволюция протекает значительно быстрее. Ведь энергией, которую потратили вирусописатели на изобретение своих франкенштейнов, можно было бы годами отапливать замерзающие поселки Крайнего Севера, догадайся кто-нибудь подключить к натруженным рукам программистов-вредителей теплоотвод. Вместо этого специалистам антивирусных компаний приходится держать оборону и тратить миллиарды человеко-часов на создание систем защиты.

Извечная борьба добра со злом идет с переменным успехом. Напряжение растет, противники заняты великой битвой, а люди на Крайнем Севере снова остались без тепла. Как обычно, зло всегда на шаг впереди. Ведь прежде, чем кто-то задумается о противодействии, кто-нибудь должен отравиться. А поскольку вирусные инфекции распространяются с огромной скоростью, счет пострадавших порой идет на миллионы. По оценкам специалистов, новый вид вируса способен заразить до 80% атакованных компьютеров, какое бы антивирусное обеспечение на них ни стояло.

Бюджетная платформа для файловых вирусов



Классические файловые вирусы в последнее время несколько сдают позиции. Таких масштабных эпидемий, как раньше, не было уже несколько лет. Аналитики связывают это с падением интереса вирусописателей на этом направлении. Тем не менее те же Win32.Kriz («Клещ») и Win95_CIH («Чернобыль») по-прежнему всплывают то здесь, то там. Чаще всего в России, поскольку у нас много бюджетных организаций, которые закупили оргтехнику еще в середине 90-х и до сих пор с ней мучаются (поскольку списать устаревший хлам не так-то просто).

Соответственно, памяти мало, антивирус серьезно замедляет работу и поэтому, если и установлен, то только на самых важных компьютерах (понятное дело, у начальника).

Самое забавное, что люди считают, будто антивирусное обеспечение им ни к чему, если организации не имеют выхода в Сеть. А вот дома интернет у них есть. Потом они очень удивляются, каким образом все рабочие компьютеры оказались заражены какой-то гадостью. Прямо как в анекдоте, когда пожилая дама спрашивает у ветеринара, почему ее кошка регулярно приносит котят, если на улицу не ходит и с кошками не общается. Тут в комнату заходит здоровенный котище. «А это кто?» — показывает на него ветеринар. «Как вы могли подумать! — возмущается дама. — Это же ее родной брат!». Понятное дело, с таким уровнем компьютерной грамотности у нас не только клещи, но и крысы в системных блоках жить будут. Один очень грамотный товарищ как-то раз убеждал меня в том, что на домашнем компьютере антивирус тоже не нужен, поскольку там нет ничего ценного и в случае вирусных обстоятельств легче снести систему, чем возиться с лечением. Это при том, что на его компьютере мы на его глазах только что изловили Win95_CIH «Чернобыль». Интересно, остался бы он при своем мнении 26 апреля?



После каждой атаки файловых вирусов банки несли колоссальные потери.



Первые апдейты к первым антивирусам называли «вакциной» и использовали в точном соответствии с медицинским аналогом — избирательно против одного или нескольких компьютерных вирусов.

Чернобыльский армагеддон



Поскольку скрытность — это залог широкого распространения вируса, компьютерные паразиты не спешат показать пользователям свое лицо. Их метод — отсидеться в засаде и ударить по самому больному месту в точно назначенное время. Чем больше инкубационный период, чем слабее признаки заболевания, тем выше шансы выйти паразиту на мировой уровень, засветиться на первых строчках новостных лент и попасть в исторические хроники глобального противостояния.

Следует отметить, что таймер отсчитывает секунды до запуска деструктивных механизмов для разных вирусов по-разному. У одних это конкретный промежуток времени (месяц, два и более). Для других вирусом назначена конкретная дата — время «Ч». Печально знаменитый файловый вирус **Win95_CIH**, получивший зловещее прозвище «Чернобыль», относится как раз ко второму типу. Он запускает механизм уничтожения 26 апреля, в день катастрофической аварии на четвертом блоке Чернобыльской АЭС. По этой причине, кстати говоря, многие думали, будто «бомбу» в Сеть подложил какой-то выходец из Советского Союза. Но нет — вирус появился летом 1998 года в одном из университетов Тайваня. Оттуда через местные интернет-кафе он распространился по всему миру, включая Россию.

Ничего особенного вирус не делал. Сидел себе тихонько в операционной системе и размножался. Его не воспринимали

как серьезную угрозу. Благодаря этому к 26 числу следующего года огромное число компьютеров по всему миру имело на своем жестком диске копию паразита. А потом грянул гром. По самым скромным подсчетам пострадало полмиллиона компьютеров. Вирус уничтожил содержимое жестких дисков, а на некоторых машинах вдобавок к этому полетел BIOS на материнских платах. Это был самый настоящий компьютерный армагеддон!

Утром 26 числа в «Лабораторию Касперского» за помощью обратились более тысячи владельцев мертвых компьютеров. Пользователи испытали самый настоящий шок, поскольку до этого считалось, что вирусы могут испортить данные, но аппаратная часть им не по зубам. Хотя, конечно, материнскую плату заменить недолго, а вот информация порой просто бесценна. Чего стоит только потеря всех клиентских счетов в крупном банке или протоколы научных наблюдений за несколько лет?

Win95_CIH, как и положено файловому вирусу, поражал EXE-файлы. Для сокрытия следов автор использовал «дырки» в формате, которые образуются из-за принудительного выравнивания секций. Поскольку длина их неодинакова, между концом предыдущей и началом новой секции часто остаются неиспользованные блоки в несколько байт, в них вирус пытается разместить свое небольшое тельце (около одного килобайта). При запуске зараженного файла паразит перехватывал управление, выделял участок оперативной памяти, куда копировал свой код. Затем управление передавалось обратно в программу, которую хотел запустить пользователь. Поскольку копирование одного килобайта информации не отнимает много времени, вряд ли кто замечал задержку при запуске программ. После этого при попытке открыть EXE-файл **Win95_CIH** проверял его структуру и записывал в него свой код (то есть размножался). Затем проверялась системная дата. Если на календаре значилось 26 апреля, стирался BIOS и вся информация на жестких дисках (путем прямого обращения). Дотянуться до материнской платы вирус мог только в том случае, если она имела переключатель «чтение/запись» для BIOS, который разрешал изменение информации в микросхеме.

Прежде чем перейти к классовому описанию вирусов, нужно разобраться — что же, собственно, они делают и чем опасны. Ведь нас, обычных пользователей, в первую очередь интересует не теоретическая подкладка, а практическая польза. В первом приближении можно сказать так: компьютерный вирус это программа, которая может существовать в определенной среде (операционной системе) и при определенных условиях способна к размножению.

Последнее свойство — определяющее, оно несет в себе большую часть неприятностей. Степень опасности может быть разной: большинство вирусов ничего, кроме самокопирования, не интересует. Чтобы разозленный пользователь не прервал процесс размножения на самом интересном месте, задача вирусов состоит в том, чтобы как можно дольше оставаться незамеченными. И это вполне осуществимо: по данным «Лаборатории Касперского», 13% владельцев компьютеров не пользуются антивирусными программами. А 30% обновляют их от случая к случаю.

Долой Кузьмичей!

Из «классики» наиболее безобидными считаются тестовые или «лабораторные» вирусы. Их создают в университетах, исследовательских центрах антивирусных компаний, в подразделениях разработчиков операционных систем (чтобы определить защищенность ОС и связанных с ними программ). Тем самым можно спрогнозировать появле-

ние новых, неведомых форм особо зловредных вирусов и наметить методы борьбы еще до того, как случится глобальная эпидемия. Такие вирусы опасны только тогда, когда случайно или умышленно покидают лабораторную клетку и становятся «дикими». Вероятно, подобное происходило уже не раз: наверное, именно так возник первый стелс-вирус, который весьма умело маскировал свое присутствие на компьютере.

Кроме самокопирующихся вирусов бывают вирусы-приколы. Как только основная миссия по продолжению рода выполнена, они веселят пользователя каким-нибудь забавным (на взгляд вирусомисателя) эффектом. К примеру, во времена DOS часто страдали текстовые программы — вирусы играли со шрифтами и строками как хотели. Неискушенные жители бывшего СССР дружно выстраивались в очередь у сервисного центра с дежурной жалобой «у меня

буквы на экране осыпаются вниз» и просили заменить монитор. Действительно, стоило набрать полстраницы текста, как буквы одна за другой покидали строй и падали за пределы экрана. Мониторы тут, естественно, были совершенно не при чем.

Однако ничего хорошего от вирусов ожидать не приходится даже в том случае, если злоумышленник не собирался вредить пользователям. Зачастую код вируса содержит ошибки, которые ведут к непредсказуемым последствиям. В процессе самокопирования паразиты модифицируют отдельные файлы атакованной системы, включают свой код в исполняемую часть, что уже чревато потерей данных и нарушением работы всей ОС в целом. Например, семейство **Vienna** включает в себя множество разновидностей исходного вируса. Модификация **Vienna 810** выводит на экран яростный революционный лозунг «Мы на горе всем бур-



✓ На наше счастье биологические вирусы изменяются не так быстро, как компьютерные, иначе мы все давно бы вымерли.



✓ Живые вирусы. Впрочем, живые ли? Биологи иногда называют вирусы переходной формой от мертвой материи к живой.



Утро 27 апреля 1999 года надолго войдет в историю. Миллионы бирж и банков по всему миру лишились всей документации. А ведь поначалу никто и подумать не мог, что безобидный Win95_CIH способен на такое.



жуям мировой пожар раздуем!!! Кузьмичи», на что **Vienna 757** отвечает контрреволюционным призывом: «Долой Кузьмичей!!!».

Поскольку пользователи так и не поняли, кто такие Кузьмичи и в чем суть борьбы, революционный запал пропал вхолостую (впрочем, «Аврора» тоже стреляла не боевыми).

А вот с помощью версии **Vienna 776** операционная система сообщала нечто более полезное и конкретное: «Я, кажется, подхватила какую-то заразу... Срочно звоните Дмитрию Николаевичу Лозинскому по телефону 292-40-76 (Москва) и приобретите программу Aidstest!». Доподлинно неизвестно, действительно ли этот телефон принадлежит автору популярного в свое время антивируса или, может быть, звонок раздавался в кабинете какого-нибудь директора московской фабрики новогодних игрушек. Но, думается, отвечать на звонки жертве прикола было совсем не так весело, как представлялось автору модификации.

При заражении вирус искал COM-файлы и включал в них свой код (в самый конец файла). После этого, как только пользователь запускал какую-то программу, прописанный вирус активировался и плодил потомков, заражая еще нетронутые файлы, которые после этого часто отказывались работать.

Однако гораздо хуже, когда вирус специально заточивают под вредительство. «Штамм» **Lisbon** из все того же семейства Vienna писал свой код не в конец, а в начало файла, после чего их невозможно было восстановить в первоначальном виде. А особо опасные модификации **716** и **1000** время от времени пробовали отформатировать жесткие диски... Хотя все описанные вирусы считаются представителями одного семейства, последние для рядового пользователя явно опаснее.

Классика жанра

За четверть века своего существования вирусы значительно продвинулись в своем развитии. Если не отвлекаться на подробности, дерево «классических» технологий по заражению файлов выглядит так.

Загрузочные вирусы

Загрузочный вирус, который прописывается в области жесткого диска или дискеты, где хранятся данные операционной и файловой системы (boot-сектор). При запуске зараженного компьютера вирус активизируется и ждет своего часа в оперативной памяти. Для размножения ему нужна дискета (или доступный для чтения/записи носитель). Как только пользователь вставил дискету в дисковод и обратился к ней, вирус немедленно

скопирует себя в загрузочный сектор. Если эта дискета попадет на «чистый» компьютер, он тут же будет награжден новой копией вируса. Загрузочные вирусы одни из самых древних. На сегодняшний день близки к вымиранию: их слишком легко обнаружить.

Файловые вирусы

Файловые вирусы избирательно поражают исполнительные модули программ (с расширениями **EXE**, **COM**). Семейство Vienna относится как раз к этой категории. Данная категория паразитов отличается широким разнообразием способов внедрения своего кода в тело файла-жертвы. Простейший способ — банальная подмена содержимого, так называемый **оверрайтинг** (от английского «overwriting»), когда вирус просто пишет поверх файла свои данные. Файл при этом работать уже не может и восстановлению не подлежит. При этом, однако, пользователю трудно не заметить, что приложения «падают» одно за другим. Поэтому широких эпидемий такие грубые вирусы не вызывали.

Совсем другое дело, когда операция по вживлению проводится таким образом, что пораженный файл сохраняет полную или частичную работоспособность. Тут гораздо сложнее понять, с чем мы имеем дело — с вирусами или обычными системными глюками. В этом случае код вируса предельно аккуратно дописывается в начало, конец или середину файла. Но если бы все ограничилось только этим, программа все равно была бы разрушена. Все дело в хитром алгоритме действий. При обращении к пораженной программе управление сначала попадает в руки вируса, где бы он ни находился. В этом случае меняется точка входа. Система, прочитав заголовок, сразу переходит по указанному вирусом адресу, и он спокойно выполняет все заданные создателем зловредные функции. А дальше вообще песня — чтобы обмануть бдительность пользователя, вирус временно восстанавливает поврежденный участок программы и позволяет ей запуститься как ни в чем не бывало.

В общем, способов придумана масса. Самый простой — в укромном месте сохраняется неповрежденная версия исполняемого файла программы, откуда она и вызывается по команде вируса (этот метод называется **companion**). Другой способ сокрытия следов пребывания — запись в заведомо неиспользуемые части EXE-файлов. Фишка в том, что формат всем известного EXE-шника рваный. При компиляции в нем образуются небольшие пустоты в несколько байт величиной (если файл большой, таких дырок в сумме набираются килобайты), чем с удовольствием воспользовались создате-

Хмурое утро 27 апреля

После шоковой терапии, которую устроил 26 апреля 1999 года файловый вирус **Win95_CIH** («Чернобыль»), Евгений Касперский оценил ситуацию следующим образом: «Естественно предположить, что лишь около 1% пострадавших пользователей позвонили непосредственно нам. Подавляющее же большинство обратилось в местные компьютерные техцентры или самостоятельно восстановило разрушенные компьютеры. Учитывая это, можно утверждать, что по России в этот день от вирусной эпидемии пострадало не менее 100 тыс. компьютеров. Оценить материальный ущерб, видя такие громадные цифры, я просто не берусь. Также не берусь оценить количество компьютеров, пострадавших во всем мире. Если даже российский парк компьютерной техники оценить как два-три процента от мирового, то это число может возрасти до шестизначных цифр».



ли вирусов. Зараженный файл остается внутренне целым, поскольку в «дырках» данных нет (данный метод получил название **cavity**). Хитро, но не для антивируса.

Макровирусы

Макровирусы живут преимущественно в программах **Microsoft Office**. Их появлению способствовало наличие в этих приложениях скриптового языка. Однажды кто-то попробовал использовать его не для автоматизации рутинной последовательности действий, а для создания вируса. С тех пор документы **Word**, **PowerPoint**, **Excel** потенциально опасны. В последних, кстати, вирусы научились манипулировать формулами (особо опасно для балансовых отчетов и ведомостей на выдачу зарплат).



На этом наш разговор о вирусах не закончен. В одном из ближайших номеров «Игромании» мы продолжим тему и расскажем вам о «червивых письмах» и потенциально опасном программном обеспечении. ■

ВЫХОДНОЙ
неограниченный доступ
Интернет
23:00 пятница -----
09:30 понедельник

тариф "Выходной.Неделя"
\$5/неделя + 1 час в будни

тариф "Выходной.Месяц"
\$19/месяц + 5 часов в будни

----- дополнительный доступ -----
\$0.5/час с 21:00-09:30 \$1/час с 09:30-21:00

все налоги включены



www.zenon.net
reg@zenon.net
(495) 956 1380

ИНТЕРЕСНОЕ В СЕТИ

www.tgv.kiev.ua



Альберт Эйнштейн утверждал: «Никогда не думаю о будущем. Оно приходит само достаточно скоро». Вольтер саркастически подмечал: «Беда тому, кто говорит все, что он может сказать». Бернард Шоу констатировал: «Дурак, сделав глупость, потом оправдывается, что это было его долгом».

Великие люди и мысли имели великие и с завидной регулярностью изрекали их. Вот только обыватели обычно этих мыслей не читают, не запоминают, а даже прочитав и запомнив, не понимают и не следуют им. На сайте собраны высказывания великих, знаменитых и просто умных людей. Читайте внимательно, осмысливайте и анализируйте. Есть шанс не только поумнеть, но и самому придумать что-нибудь интересное.

www.jiport.com

Бывало, читаешь какой-нибудь интересный текст и встречается в нем заковыристое слово, например, «абонировать» или, скажем, «аброгация», а то и вовсе автор какую-нибудь фразу вроде «у животных, рекапитулирующих стадию метатрахохор, ортогон в отличие от индона является деривативом диффузного плексуса». И тянется рука к словарю на полочке, а в нем... увы и ах, нужных слов нет.

В этом случае вам на помощь придет данный сайт. На нем собрано девять самых необходимых любому пользователю словарей: словарь Ефремовой, словарь Даля, синонимов, энциклопедический, юридический, тезаурус Баранова, англо-русский словарь Мюллера, словарь значения имен и географический.

www.mojizu.com



Создание мультипликационного героя или героя комикса — сложнейшее занятие. Важна каждая деталь. Нарисуешь нос чуть длиннее или глаза чуть зеленее, и вот уже

образ рассыпался, зрителей он не привлекает. И, пожалуй, единственный способ сделать все правильно — внимательно изучить работы мастеров, подметить, какие именно элементы их картинок нравятся людям, и сделать свою работу в том же ключе.

Впрочем, даже если вы никаких героев разрабатывать не собираетесь, то посмотреть на шикарные картинки всевозможных человечков, зверушек, хищных стаканчиков с мороженым и прочих плотоядных сыров вам будет интересно.

www.domainer.ru

Данные по состоянию на 15.05.2010 14:00:00					
Имя	Активен	Удален	В "Топе"	Имя	Активен
1000	50 100 100	100 100 100	100 100	1000	50 100 100
2000	100 100 100	100 100 100	100 100	2000	100 100 100
3000	100 100 100	100 100 100	100 100	3000	100 100 100
4000	100 100 100	100 100 100	100 100	4000	100 100 100
5000	100 100 100	100 100 100	100 100	5000	100 100 100
6000	100 100 100	100 100 100	100 100	6000	100 100 100
7000	100 100 100	100 100 100	100 100	7000	100 100 100
8000	100 100 100	100 100 100	100 100	8000	100 100 100
9000	100 100 100	100 100 100	100 100	9000	100 100 100
10000	100 100 100	100 100 100	100 100	10000	100 100 100

Постоянно обновляемая статистика по доменным именам. Общее число, удаленные, «замороженные», трансфер. Информация пригодится всем заядлым интернетчикам.

<http://3gp.newzfind.com>

Крайне необычный сервер. В любой момент вы можете загрузить на сайт видео в формате mpg, avi, xvid или divx и получить на выходе 3GP-файл для просмотра на мобильном телефоне.

<http://pixhost.eu>

Недавно появившийся и поэтому пока очень удобный хостинг для любых графических файлов. Чуть поднаберет оборотов — и появится масса ограничений, а пока можно пользоваться в свое удовольствие.

<http://onfoot.ru>



Жители столицы постоянно куда-то спешат. В гости и на работу, в магазин и за ребенком в детсад, отдохнуть и заняться спортом. Вот только спокойно гулять они обычно не умеют. Отлично знают только маршрут от своего подъезда до метро и от метро до места службы. А так чтобы часика полтора вечером за ручку с симпатичной девушкой — это нет. Как же, ведь такая трата времени!

Если вы к племени таких торопыг и вечных неуспеваек не относитесь, то сайт о прогулках

по Москве вам точно пригодится. На нем собрано несколько очень интересных маршрутов. Фотографии и карты прилагаются. Кстати, вы и сами можете внести лепту в развитие сайта: никто не запрещает вам описать свой собственный маршрут и запостить его.

www.bibliotekar.ru



НЛО и Змей Горыныч, Лохнесское чудовище и камень Алатырь, Баба-Яга и маленькие зеленые человечки, Бермудский треугольник и колдовство... Все это — необъяснимые феномены, факты, явления и прочая мистика. Именно этим «темным пятнам на солнце науки» и посвящен данный сайт. На нем собрано множество статей, документов и книг обо всем неизвестном и загадочном. Увлекательнейшее чтение на много-много часов.

www.coldwar.ru

«Холодная война» — идиома, смысл которой в скрытом от глаз общественности противостоянии СССР и США в период с 1946 по 1991 год. Сколько времени, сил и денег было потрачено на, казалось бы, бессмысленную гонку. С другой стороны, некоторые считают, что именно из-за холодной войны так быстро развивались наука и техника. Кто прав, кто виноват?! Этот вывод вам лучше сделать самостоятельно, внимательно изучив материалы, представленные на сайте. Заодно расширите свой кругозор и сможете при случае блеснуть знаниями на уроке истории в школе или институте.

www.bookcrawler.ru

Сайт для истых книголюбов. Теперь не нужно долго путешествовать по различным интернет-магазинам, сравнивая цены на издания, прежде чем сделать заказ. Достаточно зайти всего на один сайт, задать поиск по интересующей вас книге и получить список цен на нее в различных магазинах.

www.bora-herke.de/ball.html



Коллекция самых необычных футбольных мячей. Не желаете ли постучать бутсом, скажем, по бархатному мячику?!

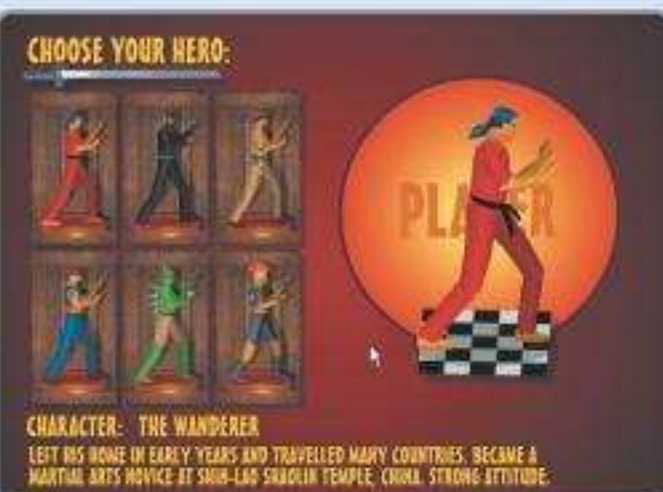
Флэш-игры

На большинстве игровых сайтов интересных игр — две-три, ну максимум четыре. Поэтому мы сразу даем ссылки (и описания к ним) на самые интересные игры, а не на целые порталы.

Вовсю работает почтовый ящик URLs@igromania.ru. Присылайте нам самые интересные, самые актуальные, самые увлекательные ссылки. Лучшие будут опубликованы в разделе «Интересное в Сети». В письме необходимо дать прямую ссылку на сайт и привести краткое его описание (например, «отличный флэш-квест» или «сайт о том, как метко стрелять в UT2004, есть скрины и схемы движения»).

Обратите внимание, что мы не публикуем ссылки на огромные порталы с играми (найти там достойную игру часто бывает непросто), а также на страницы, скажем так, спорного содержания. Никаких XXX, расчлененок и прочего непотребства!

[www.gamershoo.com/
game.php?id=322](http://www.gamershoo.com/game.php?id=322)



Bushido Fighters — отличный трехмерный файтинг на флэше. Множество спецприемов, комбинированных ударов и скрытых возможностей. Несколько героев, которые отличаются не только внешностью, но и физикой поведения на ринге.

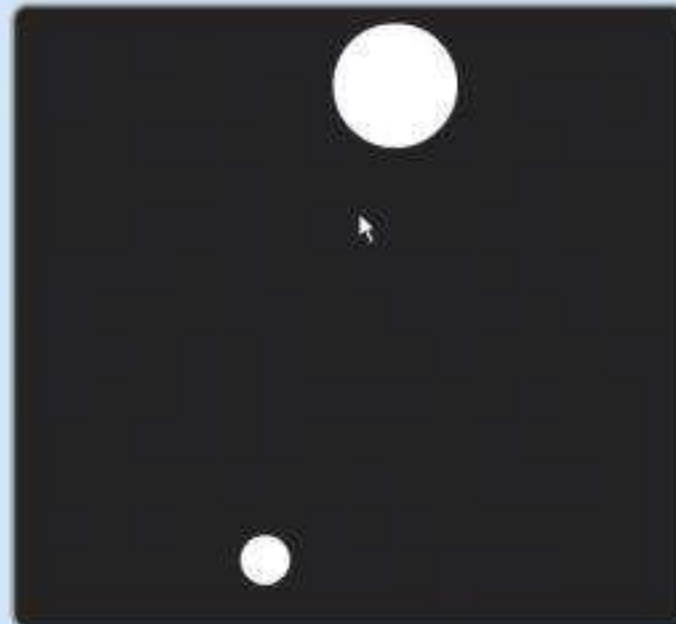
[http://legko.be/
index.php?option=com
content&task=view&id=
792&Itemid=50](http://legko.be/index.php?option=com_content&task=view&id=792&Itemid=50)



Еще одна замечательная логическая игра. Необходимо так разместить геометрические фигуры, чтобы они вписались в квадрат. Только на первый взгляд кажется, что это просто.

[www.nemarov.com/
media/45/20060625-
flash-game_66.swf](http://www.nemarov.com/media/45/20060625-flash-game_66.swf)

Шикарная головоломка, развивающая внимательность, зрительную память и... терпение. Необходимо кликать на кружки в том порядке, в каком они появились на экране. С каждым уровнем кружков все больше, время, за которое они отображаются на экране, все меньше.



Главное — не нервничать, а внимательно следить за анимацией.

Обратите внимание, что не все флэш-плеера адекватно отображают данную игру. Если у вас все кружки отображаются одновременно, переустановите Flash Player.

[http://adiakov.free.fr/
files/flash/
atrapesouris](http://adiakov.free.fr/files/flash/atrapesouris)



Коварный хвататель курсора. Маленький пузатый человечек, так и норовит вцепиться в изображение стрелки на экране. Необходимо уворачиваться.

[www.touran-dba.co.uk/
flash/games.html](http://www.touran-dba.co.uk/flash/games.html)



Отличная футбольная аркада с участием легендарного Бэкхема и автомобиля VW («фольксваген»). В игру включены сразу три вида мини-соревнований. Первым делом вас попросят метко позабавить мячики в кузов автомобиля. Необходимо точно совмещать «блуждающую» стрелку с центром обозначенной траектории полета мяча. Затем вам разрешат поупражняться в чеканке. А в завершении игры попросят поработать вратарем

и отразить максимум метких ударов товарища Бэкхема. Можно проходить каждую игру отдельно, а можно выступить в чемпионате.

[http://home.skysports.
com/worldcup/world-
cupgame/index.asp?id=1](http://home.skysports.com/worldcup/worldcupgame/index.asp?id=1)



Один из лучших футбольных симуляторов на флэше. Детально проработанный менеджмент команды, множество характеристик футболистов, возможность играть на различных полях и довольно сложная для такого уровня игр физика. Увлекает не на шутку: несколько часов вовсе не предел.

[http://unoriginal.co.uk/
elastic-soccer.html](http://unoriginal.co.uk/elastic-soccer.html)



И в завершение разговора о футболе еще одна классная аркада. Симулятор... настольного футбола. Ну кто в детстве не играл в эту чудо-забаву?! Небольшое металлическое поле, пять футболистов на пружинках и один вратарь, быстро шныряющий по специальной прорези в металле.

Вот и в этой игре то же самое. Все игроки закреплены на своих местах, мячик против всех законов физики так и норовит попасть к команде соперника и от ее игроков влететь в ваши ворота. Ужасно увлекательно, жаль нельзя играть вдвоем за одним компьютером.

[www.tereveni.org.ua/
mkportal/flash/
mansearch.html](http://www.tereveni.org.ua/mkportal/flash/mansearch.html)

Не игра, а чудовищный убиватель времени. Необходимо в толпе маленьких пиксельных человечков отыскать одного-единственного со строго определенными параметрами. С каждым новым уровнем толпа растет, выискивать становится все труднее. Хорошо еще хоть эти маленькие супостаты разбегаются, если на них навести курсор.

КИБЕРСПОРТ

35



ВЕСТИ С ПОЛЕЙ

ПРОДЛЕВАЯ ЖИЗНИ

Одно из главных достоинств киберспорта — это то, что игры здесь живут не в пример дольше, чем за его пределами. Как это обычно бывает: прошел одиночную кампанию, восхитился, поставил на полку, потом достал, прошел еще раз, восхитился (но уже не так), снова поставил на полку. Через лет эдак семь-восемь игра снова проходится, все вспоминают, как же было круто, ну и так далее. В киберспорте все по-другому. В тот же **Starcraft: Brood War** играют уже восемь лет, даже не думая ставить на полку. Чуть меньше играют в **Counter-Strike** (семь лет) и в **Warcraft III** (четыре года). Последний вообще грозился стать убийцей Starcraft, но как-то не сложилось. Так же, как не сложилось у **Quake 4** стать убийцей **Quake III Arena**.

20 июля 2006 года **Cyberathlete Professional League** официально заявила о том, что возвращает **Quake III Arena** на свои турниры вместо четвертой части. Таким образом, осенью этого года на **CPL World Tour 2006** состоится восемь турниров по **Quake III Arena** — в Сингапуре, Чили, Корее, Китае, Австралии, Бразилии, Италии и Швеции. Сам **Quake III Arena** предстанет перед нами в несколько другом виде: турнирный мод сменился, теперь это **Challenge Promode** (подробнее см. на наших DVD в рубрике «Киберспорт»).

Событие состоялось, за ним, как и положено, последовала реакция. Надо ли говорить, что мнения профессиональных игроков сразу разделись. Одни сказали, что **Quake III Arena** им надоел и играть в него они больше не хотят, другие радостно захлопали в ладоши, ну а третьи собрались играть и в то, и в другое. Оно и верно — \$10 000 на каком-нибудь турнире по **Quake 4** окажутся явно не лишними, особенно если выиграть их более чем реально. Ведь кроме **CPL** есть еще организация под названием **World Series of Video Games**, до сих пор связанная контрактом с **Activision** и от **Quake 4** не отказавшаяся. Можно сказать, что и волки сыты, и овцы целы. В роли овец у нас **Quake 4**, уж извините.

Если на первых турнирах по **Quake 4** доминировали ветераны **Quake III Arena**, такие как **Cooler** или **Toxic**, то июльский финал

Esport World Cup 2006 показал обратное: первую тройку в Q4 заняли далеко не старички. Голландец **Forever**, получивший «бронзу», ранее нигде не светился, **Cypher** был известен своими победами в Q3 только в СНГ, а взявший «золото» француз **Winz** уже когда-то был чемпионом мира, да только не по Q3, а по **Unreal Tournament 2004**. Вся эта троица, к слову, не очень обрадовалась возвращению Q3. Более подробный рассказ о **ESWC** (и не только о **ESWC**) ищите на наших DVD в разделе **Киберспорт/Турниры**.

Буквально через неделю после заявлений **CPL** для Q4 был выпущен патч 1.3. Некоторые восприняли его как лекарство от всех бед, но ничем подобным патч не стал. **id Software**, вновь взявшие на себя труд в изготовлении заплаток, сделали несколько улучшений геймплея, а также ряд абсолютно непонятных дополнений: добавили **Napalm Gun** (аналог **BFG**), режим **DeadZone** и (внимание!) режим закупки оружия а-ля **Counter-Strike**. Все это мало похоже на правила дефматча, к которым мы так привыкли. **id** явно стараются угодить не только киберспортсменам. Отчего так? А оттого, что Джон Кармак как-то сказал: «Движок **DOOM 3** не предназначен для того мультиплеера, к которому мы привыкли». Одни сделали вид, что не слышали этих слов, другие посчитали, что Джон не прав. Сама **id Software** устроила в августе свой очередной фестиваль **QuakeCon 2006**, на котором, как и ожидалось, были турниры по Q4 и **Return to Castle Wolfenstein**. В Q4 от нас поехали играть, как водится, **Cooler** и **Jibo**. Помимо турниров, **id** не могли не обмолвиться о небезызвестном **Quake Wars**, который обещает стать новой вехой в мультиплеерных играх.

Закрывая тему квейковой, скажем, что о судьбе Q3 в 2007 году пока ничего не известно, особенно учитывая выход весной **Unreal Tournament 2007**. Вполне возможно, что и **UT2007** окажется не тем, чего от него ждали.

Лето подошло к концу, впереди осень — самая жаркая пора в плане турниров. Мы намерены освещать все ближайшие киберспортивные чемпионаты по полной программе. Первые у нас на очереди **WCG 2006 Russian Preliminary** и **ASUS Summer Cup 2006**.

Ну и что касается рубрики «Киберспорт» как таковой. Она продолжает развиваться в своем разделе на DVD. С каждым номером в

ИГРАЙ В
COUNTER-STRIKE
ВМЕСТЕ С A-GAMING!

В августе киберспортивный сайт **A-Gaming.ru** совместно с игровым центром **4Game** открыл два сервера по **Counter-Strike 1.6**, куда приглашаются все наши читатели. Сервера находятся по адресам **cs.a-gaming.ru** и **csdm.a-gaming.ru**. Обязательно загляните туда!

ней все больше интересного и полезного для любителей мультиплеерных развлечений — демки, репортажи и видео (как обучающего, так и развлекательного характера). Также мы решили помочь вам в освоении сленга и сделали словари мультиплеерных терминов (разные для каждой игры). ■



■ Quake 4 v. 1.3: Napalm Gun.



■ Quake 4 v. 1.3: режим закупки оружия.



■ CPL сделали выбор в пользу Quake III Arena.



■ A World Series of Video Games решили оставить четвертую часть.



■ Winz, победитель ESWC 2006 по Quake 4, повернулся к Quake III Arena спиной.

Шоу-турнир «Белые ночи»

29 июля в Санкт-Петербурге, в клубе «Арктика», находящемся по адресу улица Беринга, 38, впервые прошел шоу-турнир «Кубок «Белые ночи». Организатором мероприятия выступило Санкт-Петербургское отделение Федерации компьютерного спорта. Турнир проходил в формате клубной вечеринки, что подразумевает активное привлечение зрителей к участию в конкурсах и голосованиях.

Шоу-турнир «Кубок «Белые ночи» проводился как одиннадцатое мероприятие Санкт-Петербургского отделения Федерации компьютерного спорта. Цель — привлечь внимание к компьютерному спорту, показать зрелищность и доступность компьютерных игр. Кроме этого шоу-турнира, отделение каждый год проводит по восемь киберспортивных мероприятий.

Итак, 29 июля с 13:00 в клубе «Арктика» для зрителей был заготовлен один из концертных залов вместимостью 800 человек. Уже в это время посетители в специально проведенной демонстрационной зоне могли протестировать и оценить скоростные качества ноутбуков, предоставленных компанией **ABCComputers**, а также проконсультироваться о защите компьютеров от вирусов у специалистов «Лаборатории Касперского». Беспроводная локальная сеть для ноутбуков была организована магазином «Интернет Решения» на оборудовании компании **D-Link**.

В 14:00 в зале выключился свет и на проекторе зрителей приветствовал специальный видеоролик «Кубка «Белые ночи». На сцену вышла танцевальная группа «Аллегро», которая под взрыв световых эффектов и музыки от DJ Underlinga исполнила свой танец. Ведущий поприветствовал всех присутствовавших, рассказал о мероприятии и пригласил выступить с приветственным словом директора по маркетингу в России, странах СНГ и Балтии «Лаборатории Касперского» Павла Дыкуна, директора магазина «Интернет Решения» Михаила Степанова, а также пиар-менеджера магазина **ABCComputers** Артема Вылегжанина.

После официальной части ведущий пригласил на сцену орловскую команду **Seven.pro** и питерцев из **Artefact**. После ответов на каверзные вопросы ведущего команды ушли в зону с компьютерами, где их действия контролировали судьи, а на проектор в концертном зале выводилось изображение с профессио-

нальными комментариями и фоновой музыкой от DJ Underlinga. Победа в итоге досталась **Seven.Pro**. Обеим командам были вручены призы от спонсоров на общую сумму в \$3700.

Во время пауз зрителей подогревали женская танцевальная группа «Аллегро» и мужская «Factory», а также ведущий, заводивший публику конкурсами (метание дисков с расстояния три метра в открытый системный блок, гольф компьютерными мышками). Мало того, зрителей заставляли танцевать под национальные гимны различных народов и поднимать друг друга на руки. В качестве призов, кроме всего прочего, разыгрывались билеты на молодежную комедию «Хоттабыч», премьера которой состоялась 10 августа. Особо активным зрителям представилась возможность сыграть в **Counter-Strike** с женской командой из Москвы — **FlashBack.RedAlert**.

Помимо зрителей, команду **FlashBack.RedAlert** пыталась победить женская команда по **Counter-Strike** из Санкт-Петербурга — **SPb.Ladies**. В дисциплине **Quake 4** сразились **LeXeR** и **Twister**. На двух картах Твистер уверенно выиграл у своего более именитого соперника.

В рамках турнира также прошел конкурс мувмейкеров. Федерация компьютерного спорта просмотрела все присланные на конкурс видеоролики и выбрала для демонстрации на «Кубке «Белые ночи» шесть наиболее интересных работ. Самым лучшим роликом была признана работа **Crazy Glock 3** в исполнении Дениса Казакова. Ему была вручена видеокарта.

Федерация компьютерного спорта выражает благодарность информационным партнерам: журналу «Игромания», журналу «Две Точки», интернет-порталу **Progamer.ru**, игровому сообществу **ingame.ru**, сайту реплеев **reps.ru** и питерской газете **ITNews.spb.ru**.



■ Турнир посетило более 500 зрителей.



■ Flashback.RedAlert не было равных в женских матчах по Counter-Strike.



■ Winz, победитель ESWC 2006 по Quake 4, вернулся к Quake III Arena спиной.



Новости
Тактики
Демки
Форум



Файлы
Рейтинги
Турниры
Статьи

WWW.A-GAMING.RU

МЕСТО ВСТРЕЧИ
ДЛЯ ВСЕХ, КТО ИГРАЕТ
В ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ
КОМПЬЮТЕРНЫЙ
СПОРТ

ИГРА КЛАССА «А»

ОБУЧЕНИЕ

Станислав «Overmind» Колосков, Роман «Definition» Бут, Сергей «Warrior» Соловей

■ STARCRAFT: ЗЕРКАЛЬНЫЕ МАТЧИ ПРОТОСС ПРОТИВ ПРОТОССА

В этом номере мы начнем рассказ об особенной разновидности матчей — так называемых **миррорах** (от англ. mirror — зеркало), зеркальных матч-апах, когда на одной карте сходятся две одинаковые расы.

Поскольку расы противников одинаковы, победу одерживает наиболее находчивый, быстрый и грамотный игрок. Игра протоссами против протоссов, по мнению многих, считается самым интересным и разносторонним зеркальным матч-апом в **Starcraft**. Здесь как нигде велик простор для экспериментов и интересных ходов. Впрочем, не исключено и одинаковое, стандартное развитие со стороны обоих игроков — в этом случае исход битвы решает удача и микроконтроль. В статье мы постараемся разобрать все основные пути развития и приемы, возможные в данном матч-апе.

Помимо этой статьи, по адресу **DVD://Киберспорт/Обучение/Starcraft** вы найдете анонсированный в прошлом номере **Starcraft Feedback**. На протяжении нескольких месяцев нам приходили письма с вопросами по Starcraft и другим играм. Мы выбрали интересные темы и дали на них развернутый ответ.



■ WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE. ВИДЕООБУЧЕНИЕ

Новое поколение игроков в **Warcraft III** уже давно наступает на пятки признанным фаворитам, показывая незаурядные способности в микро- и макроконтроле и разработке стратегий. Особенно это относится к таким игрокам, как **Kemper** и **XyLigan**. Мы взяли два матча с участием этих про-геймеров и сделали детальный разбор их действий (**DVD://Киберспорт/Обучение/Warcraft III**).

1) **Kemper** (Альянс)

Карта: Черепаши скалы (Turtle Rock)

Турнир: Кубок России 2006

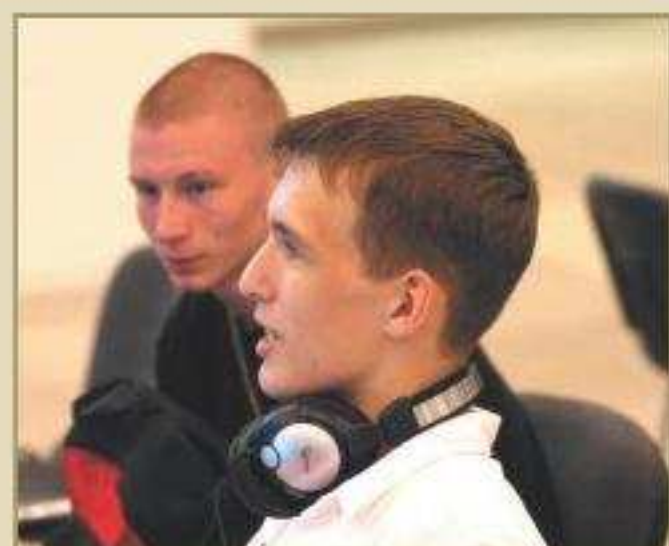
Соперник: SK.Deadman (ночной эльф)

2) **Fnatic.XyLigan** (Альянс)

Карта: Древний храм (Lost Temple)

Турнир: Пермский период 2006

Соперник: Knifer (ночной эльф)



■ Fnatic.XyLigan

■ COUNTER-STRIKE 1.6: РАЗБОРКИ СО STEAM

Мы продолжаем серию статей, посвященных самой популярной кибер-спортивной игре — **Counter-Strike**. На этот раз мы предлагаем вам узнать о том, как настроить игру таким образом, чтобы получить от нее максимум удовольствия. Начнем мы, пожалуй, с того, что скажем отдельное спасибо компании **Valve** за онлайн-услугу **Steam**. Ее основное достоинство заключается в том, что, сделав одну покупку, вы получаете возможность скачивать через Steam большинство новых игр и дополнений, которые выпускает Valve. Не обошел Steam стороной и Counter-Strike. Играв в Counter-Strike 1.6, вам так или иначе придется столкнуться со Steam, мы же постараемся сделать эту встречу как можно менее страшной. Далее мы пройдемся по всем пунктам меню настроек CS — управлению, графике и звуку (**DVD://Киберспорт/Обучение/Counter-Strike**).



■ Steam собственной персоной.



■ В отличие от Quake III Arena, настроить CS можно не заглядывая в CFG-файлы. Все отлично настраивается из меню.

ТАКЖЕ НА DVD

■ Демки и фотографии с турниров: **ESWC**, «Пермский период», **Intel Summer Cup**, **KODE5** (**Quake 4**, **Warcraft III**, **Counter-Strike**); подборка лучших реплеев по **Starcraft: Brood War**.

■ Софт для Counter-Strike, Warcraft III, Starcraft: Brood War и Quake 4.

■ **Challenge Promode Arena 1.34**. Этот мод используется не только CPL, но и на всех остальных турнирах в интернете. Теперь CMPA включает в себя два основных режима игры: Challenge Promode как таковой и OSP — то, во что мы играли последние шесть лет. На диске вас ждут сам мод и FAQ по его настройке.

■ **Quake III Arena**: 10 демок, которые стоит посмотреть. Первая (и, возможно, не последняя) подборка записей игр от звезд Quake III Arena. К просмотру обязательны.

■ **A-Gaming**: подробный видеоразбор игры на ESWC против бельгийцев из **Digital Mind**.



■ Airfrag в исполнении шведа Blue. Как это сделать, смотрите в соответствующей демке на нашем диске.

бейсболка или футболка
каждому 50-тому

Робота сиром не пытайся, дама сиром "мелкого" придиши...	Али кім не погналися, в так хороше журнати "мелкий"...	Хорошо место, интересно, ты изысканно...
--	--	---

Real Tournament 777 35524
 Это настоящий повзрослый игрок для любительского телефона. Не важно, какие у вас навыки: по дуэли, по дуэли или по дуэли. Вы сможете испытать навыки, попада в арсенал чемпионов с помощью бластера.

Звирис Муха 777 46002
 Если вы хотите быть, то вы должны быть. Звирис Муха — это игра, в которой вы можете быть. Звирис Муха — это игра, в которой вы можете быть. Звирис Муха — это игра, в которой вы можете быть.

Driver 777 16951
 Скорее садитесь за руль виртуального авто и начинайте исследовать улицы Мадрида, Индии и Стамбула.

77732883	77746675	77732928	77731479	77746616	77746658	77732886	77751396	77744191	77751356
77731675	77737852	77731981	77731684	77731749	77746646	77746607	77720135	77751397	77751376
77732265	77752003	77751969	77752068	77751357	77731420	77731414	77751601	77731405	77751423
77732513	77751394	77751398	77732520	77751375	77751395	77731356	77746551	77744206	77751415
77731434	77751431	77751400	77751399	77746601	77731777	77731393	77746603	77732323	77751404



A-Gaming на Esport World Cup 2006

Репортаж с места событий

В июле этого года наша команда (**Amazing Gaming**) совершила свой первый выезд за границу — во Францию для участия в **Esport World Cup 2006**. Призовые места занять не удалось, но это и неудивительно, ведь группа, в которую попала A-Gaming, была одной из самых сложных. В любом случае нам есть о чем рассказать.

НАХОДКИ ДЛЯ ШПИОНОВ

Между победой на отборочных и поездкой на гранд-финал ESWC у A-Gaming появилась еще масса квестов. Кроме тренировок и упаковки чемоданов, главным (и обязательным) квестом стало получение виз. Подача документов в посольство — это экстренное оформление загранпаспортов, две недели на сбор всяческих бумажек (вроде справок с места учебы/работы для игроков, которые не учатся и не работают) и томительное ожидание сигнала «на старт». В самом конце — вручение всего собранного куратору сборной, которым на этот раз был **Sprut1k**. Глубокий выдох, еще две недели тренировок и ожидание ответа из посольства Франции на Украине.

Французское посольство, как и ожидалось, преподнесло сюрприз: «Здравствуй, у вас два отказа...» Первый отказ в визе получила я, **MIU**, второй — **vad1k**. Ехать во Францию вчетвером и без менеджера не было никакого смысла. Погрузив с полчаса, мы начали действовать. О визах мы толком ничего не знали, но каждый мало-мальски осведомленный человек отвечал нам, что отказ — это финита всему, причем не только сейчас, но и

для всех остальных поездок в Европу. Те же люди обрадовали нас, что если вопрос и решаем, то через месяц или два. Столько времени у нас, естественно, не было.

На помощь пришла **Runcha**, менеджер **Virtus.pro**, которая дала кучу действительно полезных советов и свела нас с организаторами ESWC во Франции, и Сева (**SalvadorLimonos**), который организовал переговоры.

Проводив всех, кроме себя самих, во Францию, мы с **vad1k**ом отправились на штурм посольства, где получили еще один отказ и совсем уже было потеряли надежду, однако тут случилось чудо. После шестичасового ожидания с нами согласился поговорить начальник визового отдела (наши ребята в это время уже приземлялись в аэропорту имени Шарля де Голля). Десять минут спустя этот самый начальник (как выяснилось, его звали Жан-Мишель) уже наклеивал визы в наши загранпаспорта аккуратно на штампы с отказами. Разговор был недолгим и включал в себя рассказ о том, насколько трагической окажется судьба сборной Украины во Франции без менеджера и форварда, а также убитое горем лицо **vad1k**'а. «*It's only because I like videogames much*», — уронил француз на прощание.

Далее перелет, потеря багажа Вадика (вещи по ошибке улетают в Софию, столицу Болгарии), долгие поиски нашего отеля (кто же знал, что отелей сети **Etap** в Париже всего 74 штуки?), но это мелочи, ведь мы добились своего — мы во Франции!

ESWC проходит в **Palace Omnisports de Paris Bercy** — современном здании, наполовину спрятанном под землю, с огромным

крытым стадионом. Стадион был центром всего. Сцена с экраном (для шоу, пресс-конференций и награждений), огромная игровая зона и еще две дополнительных сцены — большая (для Counter-Strike, с плазмами, транслирующими игру каждого отдельного киберспортсмена) и малая (для одиночных игр, с отдельным большим экраном).

На регистрацию мы попали в три часа дня. На входе охрана проверила команду по спискам и пропустила к хлопающей глазками девочке с регистрационными анкетами. Для того чтобы сдать заполненные анкеты, нужно было немножко постоять в очереди — минуты две, не больше. Регистрируемся, присоединяемся к остальным игрокам, и тут появляется **Hot, Warcraft III**-надежда всей Украины. Он только что прилетел с предыдущего чемпионата и был одет в белую рубашку с забавным галстуком (форма его университета), за который его с ходу окрестили стюардессой. До церемонии открытия оставалось еще немного времени, так что мы решили прогуляться.

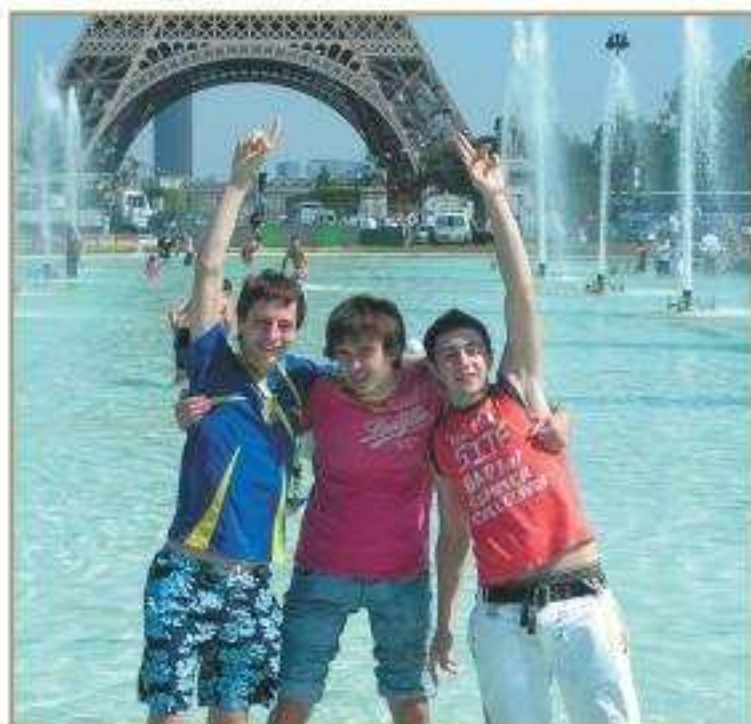
На улице было настолько жарко и душно, что Эйфелева башня, Елисейские поля и прочие культурный антураж воспринимались с большим трудом, а к тому моменту, когда мы увидели прохладные бассейны с фонтанами, реальность для нас и вовсе перестала существовать. Около часа мы просто лазили по бассейну, фотографировались, шутили, глазели на Эйфелеву башню и на людей.

ЦЕРЕМОНИЯ ОТКРЫТИЯ

Для ESWC был выбран один из самых популярных стадионов в Европе, да и под чемпионат он был оформлен отлично. Первый минус по сравнению с церемонией открытия WCG — слишком много вступительных слов и разговоров со сцены, в то время как на WCG уже через пять минут после открытия начинались песни-пляски и народные гуляния. Жеребьевка началась лишь через час. До нашей предпоследней группы было уже почти все понятно, оставалось лишь опасение, что мы попадем на **Virtus.pro**. Было бы забавно — приехали в Париж, а играть пришлось бы со своими же. Однако этого не случилось. В нашей группе оказались такие команды, как **Ninjas in Pijamas** (Швеция), **Astralis** (Финляндия), **Digital Mind** (Бельгия) и **Tagless** (Тунис).

В следующий тур могли попасть только две команды, а группа была очень сложная. Тем не менее мы настроились бороться изо всех сил. Основными соперниками были, естественно, **NiP** и **Astralis**, небольшие опасения вызывали бельгийцы, **Tagless** и вовсе оставались темной лошадкой. Вечером и утром мы пересмотрели на ноутбуке демки команд-соперников и сделали кое-какой анализ.

Обычно мы стараемся посмотреть как можно больше игр соперников, поэтому на турнир пришли задолго до назначенного нам времени. Затем посадку за компьютеры и во все перенесли на два часа, так что в итоге мы



■ Eshk1n, Blade и Str1ke на фоне Эйфелевой башни.



■ Эти парни повинны в пропаже багажа **vad1k**'а. Но мы не держим на них зла.



■ Palace Omnisports de Paris Bercy, место проведения турнира. Внутри и снаружи.





■ Регистрация в самом разгаре..

сели играть только в пять часов дня (рядом играли и Virtus.pro). Первой же проблемой дня стали девайсы Вадика, уехавшие в Софию. Все было найдено довольно быстро у других игроков, кроме ковра **Func Archetype**, на котором играл **Virtus.prolHooch**, и одолжить его он по понятным причинам никак не мог. В результате Вадика пришлось играть на старом Steelpad S&S.

Перед играми мы успели посмотреть демки соперников на нужных картах. Когда мимо нашей компании проходили Astralis, мы говорили, что смотрим демки NiP, — и наоборот. Сами игры вы можете посмотреть на дисках в разделе «Киберспорт», мы же коснемся того, что царило в команде во время матчей.



■ Белорус Cypher (Quake 4 1x1) продемонстрировал на ESWC игру высшего класса.

На разминку давалось от 30 минут до часа, затем с судьями обсуждались правила. Интересных моментов в правилах было два — запрет на fire-boost (когда ты стреляешь снизу в своего напарника, чтобы он выше подпрыгнул) и нецензурную брань. Первый трюк мы и так никогда не использовали, ну а мат был запрещен только на английском и французском. В разговоре с судьями мы уточнили и другой момент — можно ли говорить с напарниками после своей смерти. В России это запрещено, а вот на ESWC судьи о таких премудростях даже и не знали, поэтому разговорам не препятствовали. «А что если погибнет капитан? Как он сможет координировать команду?» — удивленно спрашивали судьи.

DIGITAL MIND [12:18] A-GAMING @ DE_INFERNO

С первой игрой нам повезло. **Digital Mind** — хоть и крепенький европейский середнячок, но объективно опасности не представляют. Игра проходила спокойно, ребята вначале немного нервничали, но когда почув-

ствовали свое преимущество, успокоились и уверенно довели дело до победного конца.

Во время игр прямо за нашими спинами сидела американская команда **JMC**. У этих упитанных парней во время игры выделялось просто колоссальное количество пота и эмоций. **JMC** то и дело скандировали «Ю-Эс-Эй!», да так мощно, что создавалось впечатление, будто сейчас выступит сборная по регби, а не по Counter-Strike. Менеджер американцев на протяжении всего матча кричал и жестикулировал так, словно поставил на команду все свое состояние. Как выяснилось позже, в первом ряду на трибуне стояли его родители-миллионеры, которые оплатили команде поездку на ESWC...

NIP [21:9] A-GAMING @ DE_TRAIN

Мы мечтали об этой игре вне зависимости от ее исхода, потому что NiP — это, в первую очередь, легенды. Еще до начала турнира мы готовились к встрече с этой командой, но не думали, что она состоится так скоро. Мы не боялись играть с ними, но не знали, чего ждать. Первые пять раундов наши ребята взяли один за другим — не знаю, скольких нервов и собранности это им стоило, но я стояла за их спинами не дыша.

Мне трудно говорить о том, что было после, потому что это была наша неудача. Первый же отданный раунд просто выбил команду из колеи, а дальше, на опыте и железных нервах, которых у нас, к сожалению, пока еще нет, NiP вытащили игру, элементарно пользуясь нашими же ошибками и растерянностью. A-Gaming еще никогда не сталкивались с такой игрой — когда соперник настолько силен и внимателен, что не прощает тебе даже маленькой оплошности и непременно обращает ее себе на пользу. Тот же **HeatoN**, лучший, по мнению многих, игрок в мире, ни за что не выйдет на противника с 30% здоровья, надеясь на удачу, — до самого последнего момента он будет искать наиболее верную позицию. Таким образом, убивать их можно было только одним способом: сразу и в голову. Во время этой игры произошел довольно неприятный момент — к орущим американцам прибавились мегаватты звука со сцены, благодаря которым не слышно было ровным счетом ничего. По окончании концерта NiP уже набрали достаточно раундов для победы. Что называется — под шумок.



■ Ninjas in Pijamas (NiP), легенды Counter-Strike.

ASTRALIS [20:10] A-GAMING @ DE_DUST2

Игра с Astralis была на удивление похожа на предыдущую игру с NiP. Первые пять раундов остались за нами, затем началась игра в одни ворота. Мои ребята велись на разводы как котят и быстро умирали, а потом нервничали и ругались друг на друга. Надо отметить, что финны играли более агрессивно и практически не давали возможности собраться и переломить ход игры в свою сторону. В это время эмоциональное напряжение американцев достигло апогея — они с чудовищным напряжением «тащили» игру с Virtus.pro. Одного из игроков США судьи чуть было не выгнали с сервера за случайно вырвавшееся «f***ing Russians». Приятный момент: в отличие от предыдущих соперников-звезд, Astralis после матча вышли стройным рядом и пожали всем нам руки в благодарность за игру.

A-GAMING [24:6] TAGLESS @ DE_NUKE

Эта игра уже ничего не решала ни для нас, ни для парней из Туниса. Они ни у одной команды в группе не взяли больше пяти раундов, ну а мы, щедрые души, подарили им целых шесть. Играли ненапряженно и весело. **Eshk1n** имел неосторожность попробовать зарезать кого-то, но он еще не знал, что такое тунисский Counter-Strike: после этого тунисцы умудрились найти и зарезать его дважды.

Результаты первой групповой стадии:

1. NiP
2. Astralis
3. A-Gaming
4. Digital Mind
5. Tagless

На этом чемпионат для нас был окончен. Вряд ли кто-то из нас захочет поделиться своими переживаниями и мыслями об этом моменте. Выводы сделаны, а обещания, данные нами самим себе, постараемся исполнить. В общем, все сами увидите.



■ Бразильцы из Mibr. В этом году чемпионами мира по Counter-Strike стали именно они.

P.S. На наших дисках в разделе «Киберспорт» вы найдете разбор нашей игры с Digital Mind в исполнении **RoachRu**, а также более подобный репортаж с ESWC 2006. ■



КОДЕКС

5 235

Ведущий рубрики: Алексей Моисеев

База кодов на наших DVD

С этого номера на наших DVD в рубрике «КОДЕКС» появится архив всех кодов, когда-либо публиковавшихся в «Игромании». Поскольку журнал существует уже не первый год, архив, сами понимаете, будет немаленьким (помимо того, все эти коды проверены нами на работоспособность). Из номера в номер база будет пополняться, так что в ней вы найдете коды практически для любой игры, вышедшей за последние годы. Пользуйтесь на здоровье.

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды встраиваются в игру самими разработчиками. Обычно они набираются либо в консоли (которая вызывается специальной клавишей, чаще всего ~), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, читы к американскому изданию могут не подходить к русской версии.

American Conquest: Divided Nation

Нажмите **Enter** во время игры и вбивайте следующие коды:

VICTORY — мгновенная победа в миссии;
viewall — показывает всю карту;
babki — добавляет 50 000 ресурсов;
qwe — создает юнит.

Cars: The Videogame

Коды вводятся в специально отведенном для этого пункте меню:

MATTL66 — открывает все соревнования;
YAYCARS — все машины;
IF900HP — все мини-игры;
TRGTEXC — открывает Master's Speedy Circuit и Master's Countdown;
IMSPEED — быстрый старт;
VROOOOM — бесконечное ускорение;
R4MONE — все картинки в галерее;
WATCHIT — все видеоролики;
CONC3PT — весь концепт-арт.

Glory of the Roman Empire

Коды вводятся прямо во время игры:
AlmsForThePoor — добавляет 50 единиц золота;
ResourcesNeeded — добавляет по 50 единиц каждого ресурса;
ShowMeTheMoney — бесконечное золото;
HornOfPlenty — бесконечные ресурсы;
MakeLove — все жители чуть ли не лопаются от переполняющего их счастья;
FireFighter — в городе никогда не возникнет пожар;
NoGravediggers — то же для чумы;
Peacemaker — то же для мятежей;
HeroMode — неуязвимые солдаты;
Unbreakable — на содержание города больше не потребуется ни одной монетки;
MagicBuild — мгновенная постройка зданий;

HardWork — удваивает производительность города;
FireItOut — превращает город в огромный полыхающий костер;
DeadManWalking — заражает жителей чумой;
YouAreSissy — весь окружающий мир идет на вас войной;
HereKittyKitty — мир-дружба-жвачка со всеми нациями.

Jaws Unleashed



Вместо имени профиля наберите:

shaaark — все бонусы;
bloood — миллион очков.

OutRun 2006: Coast 2 Coast

Начните новую или загрузите старую игру и попробуйте изменить имя лицензии (профиля) на **ENTIRETY**. На вопрос, хотим ли мы начать новую игру, отвечайте отрицательно. После этого текущая кампания окажется полностью пройденной (будут открыты все трассы, машины и так далее).

Точно так же поступите с именем **MILE-SANDMILES**, если желаете, чтобы на счетчике пробега красовалось «1 000 000 миль».

Prey



Консоль вызывается одновременным нажатием **Ctrl + Alt + ~** (тильда). Туда и нужно вбивать следующие коды:

god — бессмертие;
givehealth — добавляет здоровья;
giveammo — добавляет патронов;
give all — добавляет и здоровья, и патронов;
notarget — невидимость.

Rise & Fall: Civilizations at War

Нажмите **Enter** и наберите:
OLYMPUS — добавляет по 10 000 единиц золота и дерева, 6 000 очков славы, заполняет шкалу выносливости до максимума, открывает всю карту и активирует режим мгновенной постройки зданий;
WIN — победа в миссии;
HELP — призывает пятерых рабочих.

Rome: Total War — Alexander



Во время игры смело давите на ~ (тильду) и вбивайте:

toggle_fow — убирает туман войны;
bestbuy — специальная акция: скидка 10% при покупке любого юнита;
add_money x — добавить в казну X дензнаков;
add_population y x — добавить X жителей в населенный пункт Y;
auto_win attacker или **auto_win defender** — мгновенная победа атакующей или защищающейся стороны;
process_cq x — мгновенное завершение строительства в городе с именем X;
create_unit settlement/charactername unit_ID amount exp/armour/weapon — создает юнит с идентификационным номером **unit_ID** в городе **settlement** с именем **charactername**; **amount exp, armour** и **weapon** — количество опыта, доспехи и оружие юнита соответственно.

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСКАЛКИ

Crysis



Фрэнк Кастл из прошлогодней игры **The Punisher** — вылитая копия главного героя **Crysis** (Руслан Юсупов).

Half-Life 2



А вот еще пара двойников. Сравните Песика из **Half-Life 2** (слева) и земного элементаля из **Heroes of Might and Magic 5** (справа). Слабо найти десять отличий (xaker7@sibmail.com)?

Запишите в любом аудиоредакторе жуткие крики зомби и прокрутите запись задом наперед. Вы отчетливо услышите: «*God, help me!*» (Руслан Крупенников).

Heroes of Might and Magic 5



В пятой миссии при игре за Лесной союз можно натолкнуться на некрополис с весьма забавным названием Апель-Син. С нетерпением ждем аддона к игре, где, по слухам, будут фигурировать города Ман-Дарин, Виноград и Чебу-Рек (Глеб Егоров).

Tomb Raider: Legend



На уровне King Artur's Tomb в подземном храме можно найти весьма занятную вещь. На полу усыпальницы короля Артура есть барельеф креста с изображением Святого Георгия. Самое интересное заключается в том, что выполнен он один в один как Георгиевский крест — высшая военная награда в дореволюционной и современной России. А теперь — внима-

ние! — вопрос: откуда взялось это изображение в гробнице короля Артура (который жил в средние века), если учитывать, что сам орден был учрежден в 1769 году (Павел Николаев)?

X3: Reunion

В X3: Reunion можно встретить натуральное НЛО. Тарелка не отзывается по радио, вращается, мигает лампочками и издает характерные звуки. Приблизиться к ней (а уж тем более уничтожить) практически невозможно ввиду ее огромной скорости. Тарелка встречается во всех секторах, но чаще всего ее можно увидеть в слабозаселенных или неизведанных местах (Евгений Рыбакин).

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИНТЫ

Half-Life 2: Episode One



Вообще-то это совсем не баг и уж тем более не хитрость, но многие об этом просто не знают (мануалы у нас никто не читает). Итак, будучи в настройках, зайдите в раздел «Аудио» и в пункте «Комментарии» выберите «Включено». Тут же активируйте субтитры (комментарии будут проговариваться на английском, но субтитры русские). Теперь на протяжении всей игры вы будете встречать значки с многоточием, активировав которые

(клавишей E), можно услышать массу интересного о разработке того или иного уровня, идеях, посетивших светлые умы разработчиков, и много чего еще.

А самое главное: пока проговаривается комментарий, Гордон становится бессмертным (это не баг, а фишка; о ней предупреждают при запуске новой игры). Учтите, что комментарии встречаются на каждом шагу, многие сложные места можно пройти без вреда для здоровья — например, уровень с лифтом или финальную битву со страйдером (tesla1989@mail.ru).

The Elder Scrolls 4: Oblivion

Пара полезных советов о том, как сбежать из тюрьмы.

Первый способ работает, если вы сидите в камере не один. Подойдите к своему сокамернику и ударьте его. За это он без лишних слов начнет бить вам морду. Не сопротивляйтесь. Во время драки в камеру зайдет охранник и убьет вашего обидчика. Быстро выходите из камеры, пока открыта дверь. Игра сообщит, что вы сбежали из тюрьмы и за вашу голову назначена высокая награда, но несмотря на это все охранники и люди будут приветливо вам улыбаться. Важное замечание: когда начинаете драку, необходимо, чтобы охранники стояли к вам спиной.

Второй способ работает не всегда. Найдите в своем инвентаре заклинание, способное открыть менее сложный замок, чем у двери. Используйте его на дверь. Сначала охранник будет просто смотреть на вас, затем он подойдет к вам вплотную. Не обращайтесь на него внимания, продолжайте делать свое дело. В конце концов охранник откроет вам дверь. Выходите и идите на все четыре стороны (Сергей Лосев).

КОЛЛЕКЦИЯ ИГРУШЕК

Зерцвопрощение

НАШИ ПРИЗЫ

Все читатели, чьи пасхалки и хинты попали на окрестные страницы, получают в подарок локализованную версию культовой стратегии **Sacrifice** (она вышла еще в 2000 году, но настолько хороша, что и по сей день практически не устарела) от фирмы 1C. Если вы попали в их число, напишите по адресу winner@igromania.ru или просто позвоните в редакцию.

KODEX НА DVD

Читерские программы: CheMax (русская и английская версии, содержат в себе коды для огромного количества игр, а также ссылки на трейнеры и прохождения), **ArtMoney** (необходима для применения шестнадцатеричных кодов), **Trainer Creation Kit** (программа для создания собственных трейнеров), **Game Audio Player**, **Dragon Unpacker** и **Resource Hacker** (пригодятся для извлечения игровых ресурсов).

Сохранения: City Life, Devil May Cry 3: Dante's Awakening — Special Edition, FlatOut 2, Micro Machines V4, OutRun 2006: Coast 2 Coast, Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow, Rise of Nations: Rise of Legends.

Трейнеры: City Life, Devil May Cry 3: Dante's Awakening — Special Edition, Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow, Prey, Titan Quest.

Как попасть на страницы нашей рубрики

Если вам известен какой-либо секрет, пасхалка или хинт из популярной игры, пришлите нам его описание. Дайте как можно более точное и понятное описание, снимите скриншоты (в хорошем качестве — хотя бы 800x600 в BMP или JPEG с минимальным сжатием), на которых ясно видно, в чем заключается секрет (если на картинке это продемонстрировать нельзя, так уж и быть, не снимайте), запакуйте их архиватором RAR и отправляйте нам. Для снятия скриншотов удобнее всего использовать программу **Fraps**, ее всегда можно найти на наших дисках в разделе «Софт» —> «Игроманский стандарт». Если у вас хорошая связь, шлите в несжатом виде — так нам будет проще перебирать ваши письма. Описание лучше давать непосредственно в теле письма. Пасхалки шлите по адресу kodex@igromania.ru, хинты — trick@igromania.ru. К письму также можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную пасхалку (только не присылайте ролики весом более 10–15 Мб), и savegame, сделанный в том самом месте, где находится описываемая вами пасхалка. В описаниях пасхалок и хинтов указывайте только оригинальные английские названия уровней, оригинальные имена персонажей (или те, что используются в официальной локализации) и так далее.

Если пасхалка или хинт нам понравятся, мы обязательно опубликуем их на страницах «КОДЕКСА» и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала. Только, пожалуйста, пишите свои настоящие имена. Если укажете свой ник или только имя без фамилии (да, такое часто бывает), нам придется опубликовать ваш e-mail — чтобы вы хотя бы узнали о своем выигрыше. Публикация же e-mail — это риск попасть в списки спамеров.

Еще одно «пожалуйста»: не присылайте одно и то же письмо несколько раз. Не надо отправлять по 6–8 (а иногда даже 10–15) дубликатов одного и того же письма — так вы только снижаете свои шансы попасть на эти страницы.

Если же ваша пасхалка была опубликована, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите об этом по адресам winner@igromania.ru или info@igromania.ru.

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА
ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР



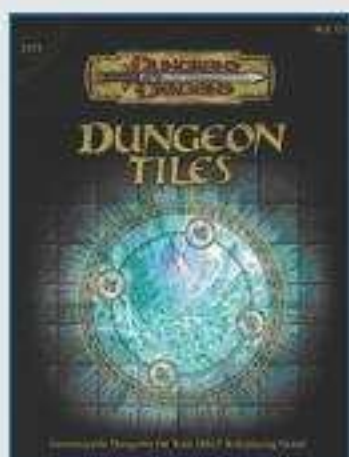
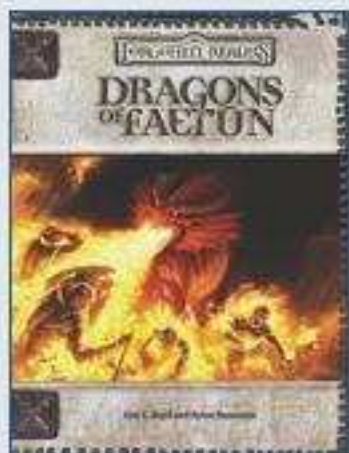
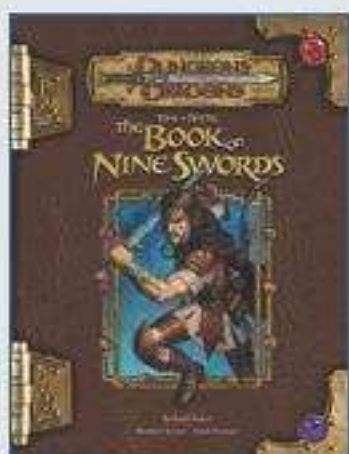
Dungeons & Dragons

Wizards of the Coast выпустила руководство по боевым стилям **Tome of Battle: The Book of Nine Swords**. Теперь тактика бойца будет выглядеть сложнее традиционного «ударил мечом, закрылся щитом, повторить сначала». В книге представлено девять боевых традиций на разный вкус — от таранной силы до изящных выкрутасов в духе дальневосточного фэнтези. Помимо новых навыков, снаряжения, престиж-классов и умений, без которых не обходится почти ни одно руководство, **Tome of Battle** содержит детализированное описание трех новых базовых классов для тех, кто предпочитает волшебству оружие.

Линейка «Забытых королевств» пополнилась «собранием сочинений» Фэйруна о драконах — **Dragons of Faerun**. Сюжетно

текст этого руководства строится вокруг Года Бродячего Дракона — того момента в истории Фэйруна, когда древние рептилии проявляли необычайно высокую активность. В книге есть описания организаций, враждующих с драконами, а также их союзников. В большой портретной галерее можно найти биографические данные каждой рептилии. В случае с обеими упомянутыми книгами за руководство из 160 страниц просят по \$30.

Для тех игроков, которые привыкли разыгрывать сражения при помощи настольной карты и миниатюр, разработчики издали



специальный набор **Dungeon Tiles** (планы комнат, мебель, подземные ландшафты и т. п.). Выполнен он из качественного картона и стоит \$10.

Vs. System

Продолжаются российские турниры по комиксово-супергеройским коллекционным карточным играм **Marvel** и **DC Comics**. Самой престижной серией чемпионатов для игр, использующих движок Vs System, сейчас считается **X-Tour**, причем победителем в первых трех таких турнирах стал один и тот же человек — Алексей Шашов. Четвертый X-Tour внес разнообразие в первые строки рейтинга — удача улыбнулась другому заслуженному игроку в Vs System — Сергею Лукьянову.

Еще одним крупным событием лета стал



Победитель четвертого X-Tour — Сергей Лукьянов.



Валентин Енокаев с кубком чемпиона Москвы.

чемпионат Москвы по игре DC Comics (аналогичный турнир для Marvel прошел этой весной). Сергей Лукьянов и здесь вышел в финал, однако в решающей схватке проиграл Валентину Енокаеву из Санкт-Петербурга. Наверняка недалек тот час, когда и в Северной столице будут проводиться свои городские чемпионаты.

Летние турниры традиционно собирают небольшое число игроков — дачно-отпускной сезон все-таки. Впрочем, это не оставило российских распространителей Vs System от запуска двух новых серий соревнований. Два раза в месяц в Москве и Питере проходит **Day of the Hero**, на которых разыгрывается специальный приз — редкая промо-карта. А специально для самых рейтинговых игроков начата серия турниров с повышенным коэффициентом **Trial of the Finest**. Обкатав эти состязания летом, компания «Волшебный Мир» наверняка соберет на них еще больше игроков наступающей осенью.

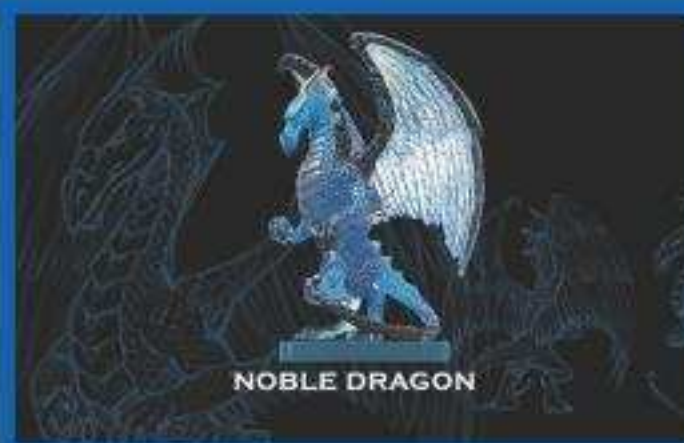
Magic: The Gathering

Профессионалы и любители с одинаковым интересом следят в этом месяце за национальными чемпионатами. Самые серьезные из них — французский, английский и американский. В Англии чемпионом стал Крейг Стивенсон, известный широкой публике в качестве редактора одного из известнейших магических сайтов — **StarCityGames.com**. Титул чемпиона США получил Пол Чеон, новичок в мире профессиональной «Магии». А вот два других профессионала, Тим Атен и Антонио де Роса, не прошли дальше четвертьфинала американского турнира. Во Франции чемпионат страны выиграл Сильван Лауриол, а еще в топ-4 засветился Ян Хэмон. Колоды всех топов, как всегда, ищите на наших дисках.

Скоро грядет и **Российский национальный чемпионат**. Он состоится 16—17 сентября в уже знакомом московском магазине ДДТ «На Таганке» (станция метро «Площадь Ильича», ул. Рабочая, 30). Ожидается более ста участников со всех концов страны. Они сразятся за оплаченную поездку на чемпионат мира, который пройдет в Париже. Надо отметить, что в этом году благодаря программе «Играй, и ты увидишь мир» Францию смогут посетить все игроки, добравшиеся до топ-4 (двух полуфиналов). А еще на турнир обещал заглянуть писатель Сергей Лукьяненко, тоже большой поклонник MTG (готовьте книжки для автографов!). Более подробную информацию о турнире ищите на сайте www.national.mymagic.ru.

В Magic Online тем временем успешно завершилось тестирование короткого и внесерийного сета Coldsnap. В продажу он поступил 14 августа. Версия **Magic Online 3.0** все еще находится в разработке, следовательно, игроки могут пока не опасаться большого количества багов.

e-mail рубрики: vnecomp@igromania.ru



DREAMBLADE

■ Жанр: коллекционная игра с миниатюрами ■ Производитель: Wizards of the Coast
 ■ Распространитель: «Мир фэнтези» ■ Сайт: www.wizards.com/dreamblade ■ Количество игроков: 2
 ■ Длительность партии: От 30 минут ■ Язык игры: английский

После «миниатюрной» тактической системы Chainmail разработчики из Wizards of the Coast многому научились. Живыми примерами тому могут служить успехи Dungeon & Dragons Miniatures, стабильная популярность Star Wars Miniatures и Axis & Allies. В этом году компания выпустила новую настольную игру — Dreamblade. У нее есть несколько особенностей. Во-первых, эта игра построена на собственной, ни на что не похожей линейке фигурок. Во-вторых, несмотря на то что Dreamblade это тактическая игра, в ней присутствуют и элементы сложных стратегических варгеймов. В-третьих, впервые со времен Magic: The Gathering сделан упор на соревновательный элемент.

Игра происходит на поле 5x5 для двух человек. В определенные клетки поля игроки могут вызывать в начале раунда своих существ. Затем, в порядке выигранной инициативы, каждый из игроков может перемещать войска или атаковать ими по своему желанию. В конце раунда подсчитываются заработанные очки и определяется победитель раунда. Выжившие существа остаются на своих местах. В начале нового раунда можно призвать дополнительных существ. Игра продолжается до тех пор, пока кто-то не одержит шесть побед. Выглядит это достаточно просто, но лишь до тех пор, пока вы не доберетесь до списка специальных способностей, занимающего двадцать страниц. Хотя не думаю, что это остановит бывалых магов или варгеймеров.

Один из элементов, заимствованный из варгеймов, — сбор армии. Здесь нет ограничений по очкам, оно очевидным образом возникает из правил вызова. Максимальное количество фигурок в армии — 16, не более трех одинаковых. Как и в Magic: The Gathering, фигурки упакованы в стартеры и бустеры в случайном порядке. Такое же разделение по редкости — rare, uncommon и common. Конечно, для настольной игры это слегка



непривычно, но у подобного подхода есть и свои плюсы. Например, наличие бустеров позволяет играть в Limited-формате (драфты), когда армия собирается из того, что игрок вскрыл в бустерах. Число разнообразных бойцов будет увеличиваться с каждым дополнительным выпуском. По качеству эти фигурки не уступают последним сетам D&D Miniatures или HeroClix.

Кроме того, в стартерах лежат наборы специально размеченных шестигранников. Они применяются для определения результата атаки и использования специальных способностей. Несмотря на очевидную вероятностную составляющую игры, от удачи в ней будет зависеть не так уж много. Ибо кубики придется бросать не поштучно, а сразу десятком!

Турнирная поддержка данной игры будет осуществляться на довольно серьезном уровне. Например, в США в сентябре и октябре заявлено по 15 турниров с призовым фондом в \$1000 и каждый месяц проходит по большому турниру с призовым фондом в \$10 000. В Европе такая турнирная активность начнется зимой. Кроме того, в Dreamblade есть своя система рейтингов, включенных в лигу DCI. Ожидается, что D&D Miniatures и Dreamblade получат совместную программу развития.

В итоге мы имеем настольную игру с относительно простыми правилами, построенную на миниатюрах и имеющую турнирную направленность. Везучие американцы получат Dreamblade в середине августа, а нам придется подождать до сентября.

Антон Курин

Геймплей	★★★★★☆☆ (7)
Игровой мир	★★★★★☆☆ (7)
Художественный дизайн	★★★★★☆☆ (8)
Качество изготовления	★★★★★☆☆ (9)
Оригинальность	★★★★★☆☆ (8)
РЕЙТИНГ «МАНИИ»:	★★★★★☆☆ 8



На диске в разделе «Вне компьютера»

1. Vs. System. Правила коллекционной карточной игры и карты двух сетов.
2. Dreamblade. Спецподборка материалов по новому тактическому варгейму.
3. Dungeons & Dragons. Дополнение для книги Fiendish Codex I.
4. Betrayal at House on the Hill. Классическая настольная игра.
5. Babylon 5 RPG. Спецподборка материалов по ролевой игре во вселенной «Вавилона 5».
6. Pirates of the Caribbean TCG. Новая коллекционная карточная игра.
7. Magic: The Gathering. База карт Oracle, турнирные правила DCI, разъяснения и комментарии от Стивена д'Анджело, лучшие колоды мира, полные официальные правила и спойлеры, русские правила игры, сет Coldsnap.



**СТАРПОМ МАКАРЕНК OFF**

Лето — страшная пора. Туристы косяками вваливаются в прокуренные тамбуры поездов и электричек, загружают огромные рюкзаки на верхние полки и с песнями и звоном стаканов отправляются в теплые края штурмовать вершины, сплавляться по рекам, бегать по полям и лесам. Респектабельные граждане покупаются купальниками, бриджами, бикини и надувными кругами, имплантируют свои тела в автобусы и отправляются на берега морей греть свои белесые пузики на жарком южном солнышке.

Богатые респектабельные господа оккупируют самолеты и держат путь в экзотические страны, где лазают по пирамидам Хеопса, рассматривают в подзорные трубы Ниагары, пытаются нырнуть в глубины Красного моря. Кто-то поступает проще: запасается друзьями, шашлыком, бадминтонными ракетками и отправляется за город — расслабляться и радоваться жизни.

Если вместо этого сидеть за экраном монитора, монотонно набивая строчки текста, то очень скоро глаза станут красными от злости на окружающих, начнет колоть в боку от негодования, образуется геморрой размером с кулак от постоянного контакта пятой точки со стулом, а мозг расплавится от попыток придумать очередной остроумный ответ на не менее очередной каверзный вопрос.

Поэтому, дописав текущий выпуск «Почты», оперативно собираюсь и отправляюсь на далекий север — сплавляться по бурной реке. И вам, товарищи читатели, настоятельно рекомендую не сидеть сиднем, а еще разок отдохнуть этим летом.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Здравствуй, дорогие читатели «Игромании»! После месячного перерыва (подумать только, сколько времени прошло в днях, часах и минутах!) мы снова вместе, и снова вы придумываете для нас интересные вопросы, а мы, скрепя сердце (так хочется на каждый ответ выделить хотя бы страничку), кратко отвечаем на них.

Очень рада, что несмотря на разгар лета, количество писем не только не снизилось, а наоборот, стало еще больше. При этом (это



особенно важно) возросла и концентрация интересных вопросов. Собирая новый выпуск «Почты» (кстати, обратите внимание, что большинство вопросов для него взяты с нашего игроманского форума, где вы в любой момент можете оставить нам свое послание, и оно, вполне вероятно, будет напечатано в журнале), нам практически не приходилось думать, как бы поинтереснее в который уже раз ответить на одни и те же вопросы. Так держать!

Маленькая интрига: надеюсь, уже в следующем номере мы с Алексеем провернем в рамках «Почты» одну забавную фишку. Отчасти по вашим просьбам, а отчасти потому, что это будет интересно всем читателям «Игромании». Но пока — тс-с-с! Чтобы не сглазить, переходим к ответам на ваши вопросы.

ПИСЬМО НОМЕРА**ИГРОСТРОЙ-ТВОРЧЕСТВО**

Хорошего настроения, много денег и счастья! Вылупилась мысль, которой я не могу не поделиться. Как вы знаете, на нашей планете существует масса различных видов искусств. Но среди них можно выделить самые популярные, перспективные, развивающиеся и интересные. Так вот, лично мне кажется, что к таковым можно отнести кинематограф, живопись, музыку и игры. И, разумеется, одно лучше другого. Я решил составить собственный рейтинг. Получилось следующее:

4. Живопись. На мой взгляд, художник обладает самыми ограниченными возможностями. Написал картину... и все. Выразить через нее много чувств и полноценно пообщаться с наблюдателем он не может.

3. Музыка. Намного более интересное направление. Разумеется, непосредственно мелодия, а также текст. Можно создать не только красоту звучания, но и вложить глубокий смысл в виде слов.

2. Кинематограф. Очень большие возможности. Красота картинки, атмосферность музыки, психологизм персонажей, зрелищность.

1. Игры. По-моему, не в одном виде искусств нет столько возможностей. Конеч-

но, все вышеперечисленное (красота картины, атмосферность музыки, психологизм персонажей, зрелищность). Но у игр есть огромное преимущество! Интерактивность. Полноценная жизнь в шкуре героя, стопроцентное присутствие, чувство ответственности, возможность повлиять на происходящее. И много чего еще.

Итак, к чему все это? Игры — то, что все сегодня жуют за насилие и бессмысленность, — являются самым перспективным и интересным искусством. В игре можно объединить почти все виды творчества.

Да что, собственно, обсуждать — согласны ли вы со мной, и если нет, то почему? Какое искусство вы считаете самым-самым? Есть ли у вас свой хит-парад искусств? И вообще, что вы обо всем этом думаете?

Здоровья и удачи! Igrik.

**СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА****(УМИЛЯЛАСЬ И ЖИВОТРЕПЕТАЛА)**

А я никогда и не сомневалась, что игры — это искусство. Да и как иначе? Люди денно и ночно тратят время, силы, талант, чтобы через несколько месяцев, а может быть, и лет на прилавках появилась одна-единственная игра.

Вот только не соглашусь, что игры на первом месте. Для меня во многом ценность искусства и отдельного творения связана с его, скажем так, вкладом в историю, с тем, сколько людей и поколений будут помнить и восхищаться этим творением в будущем. И тут, не будем лукавить, и живопись, и музыка, и даже кинематограф значительно превосходят компьютерные игры. Многие картины и музыкальные произведения помнят столетиями и даже тысячелетиями, даже некоторые фильмы помнят хотя бы двадцать-тридцать лет. А сколько помнят игры?

**АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ****(ЗАРУБАЛ КОНЦЕПЦИЮ НА КОРНЮ)**

Для начала серия претензий к автору письма, которые покажут ущербность подхода и определят направление дальнейших рассуждений на заданную тему. При всей интересности вопроса не указан критерий или критерии, по которым проводилось ранжирование видов искусств. Довод «мне кажется», вне всяких сомнений, заслуживает уважения, но не думаю, что его стоит учитывать.

При этом некая логика в рассуждениях определенно прослеживается. Вероятно, ранжир проводился по принципу «широты возможностей». Рассуждать о правильности и неправильности выбора бессмысленно, уж какой есть. Основной минус данной градации в том, что не было учтено главное — неравнозначность для человека разных каналов поступления информации. Визуальный ряд — один из самых важных, поэтому живопись, а заодно и фотография необязательно будут позади музыки. Вот кинематограф — да, несомненно, впереди и музыки, и живописи.

А вот с играми полные непонятки. С одной стороны, да, задействованы и визуальный, и аудио-каналы. С другой стороны, и первый, и второй раскручены не на полную катушку. Звук часто качественный, но та же музыка не всегда может быть шедевральной. Картинка, так та и вовсе далека от совершенства: ка-

ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ ПИСЕМ В «ПОЧТУ»

На mail@igromania.ru приходят письма самого разного содержания. Иногда предельно интересные, так и рвущиеся на страницы «Почты». Но далеко не все они оказываются напечатанными в рубрике. Чтобы вы в общих чертах представляли, как нам надо писать, чтобы Светлана и я ответили на ваше письмо В ЖУРНАЛЕ, изучите нижеследующий текст.

— Заголовок письма должен быть написан на русском языке, соответствовать основной теме разговора и наглядно демонстрировать, что письмо адресовано именно редакции. Бывают случаи, когда спам-бот или редактор удаляет то или иное сообщение, заподозрив, что это спам или вирус. В частности, стопроцентно удаляются письма без заполненного поля Subj (Тема). Пример корректного заголовка: «Вопрос Игро-мании: Мне надоели компьютерные игры!» (слово «Игромания» гарантирует, что ваше письмо не спам) или просто «Игры и их влияние на психику» (из контекста понятно, что это не спам).

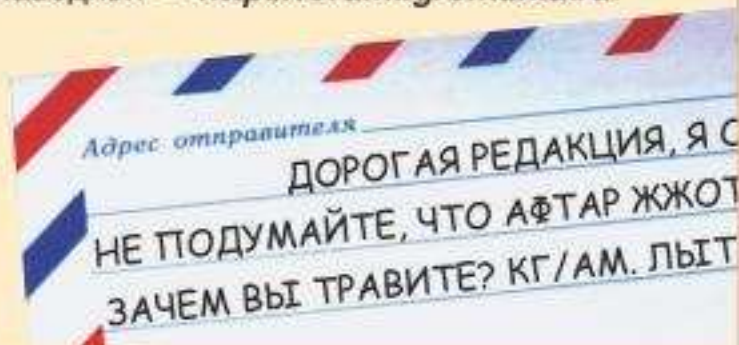
— Тема, которую вы хотите с нами обсудить, должна быть интересна большинству наших читателей. Руководствуйтесь логикой. Разговор о левой пятке восьмого щупальца осьминога с планеты Шелезяка значительно менее интересен, чем, например, тема насилия в компьютерных играх. Но да-

же если вы придумали очень интересную, на ваш взгляд, тему, пролистайте 3-4 последних номера журнала и убедитесь, что вопрос уже не обсуждался в «Почте».

— Сам текст письма должен по объему быть не менее 100 и не более 2000 символов. Ограничение условно. Если вам удастся внятно и интересно изложить тему в 50 символах, мы, разумеется, напечатаем и ее. Вот только сложно это. Письмо же объемом более 2000 символов рискует просто не поместиться в журнале из-за объема. Хотя опять же возможны исключения.

— Если вы хотите опубликовать рассказ на нашем диске, в теме письма обязательно укажите «Рассказ читателя».

— Форум «Почта журнала». На игроманском форуме в постоянном режиме работает ветка «Почта журнала», где обсуждаются опубликованные и неопубликованные в номере письма. Там же можно задать вопрос Светлане и Старпому. Адрес прямой наводкой — <http://forum.igromania.ru>.



кие-то полигоны, текстуры... В общем, сплошная подтасовка. В кино же и музыка более качественная (как правило), чем в играх, и визуальный ряд посовременнее.

Остается только одна особенность игр — интерактивность. Какой канал тут задействуется, не совсем понятно (скорее кинестетический), и уж тем более неясно, как он связан с искусством.

Я бы не стал так с наскоку ранжировать виды искусств, а попробовал бы выделить основные элементы любого искусства и посмотреть, какой «вклад» они вносят в игру:

1. В любом творческом акте всегда имеется объект творчества — результат. В случае с играми это условие выполняется. Резуль-

тат — сама игра.

2. Имеет место быть сам творческий акт, момент создания объекта творчества. Тоже вроде бы все в порядке. Игра разрабатывается, то есть творческий акт имеется. Тут уже можно придаться, но пока не будем.

3. Наконец, есть субъект творчества — сам творец. И вот тут возникают первые серьезные придирки. Кто, собственно, является творцом? Гейм-дизайнер? Программист? Художники? Если разложить игру на составляющие, то в ней, несомненно, найдется немало элементов, для создания которых требуются маленькие локальные творческие акты, то есть искусство. Но все остальное будет занимать жест-



Полотно Fandango Prophecy от нашего постоянного читателя Stazar. Огромное спасибо за столь качественные работы.

УМНЫЙ ЖУРНАЛ
О КОМПЬЮТЕРНЫХ
ИГРАХ

ЛУЧШИЕ
КОМПЬЮТЕРНЫЕ
ИГРЫ

ЧИТАЙТЕ В СЕНТЯБРЬСКОМ НОМЕРЕ

№9 2006

224 СТРАНИЦЫ
8 СВ DVD

ВИДЕО

ЭРУДИТ-КВАРТЕТ

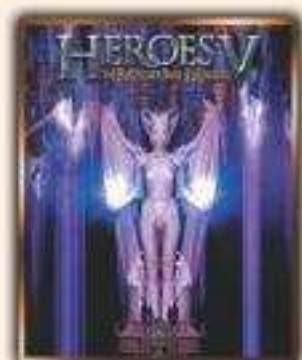
УЖЕ ВО ВТОРОЙ РАЗ НА НАШЕМ ДИСКЕ — ПОЛНАЯ ВИДЕОЗАПИСЬ СОРЕВНОВАНИЯ ПО ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ИГРЕ «ЭРУДИТ-КВАРТЕТ». ТЕМА ЕГО, КАК ОБЫЧНО, — КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ.



СОВЕТЫ МАСТЕРОВ

HEROES OF MIGHT & MAGIC 5

В НОВЫХ СОВЕТАХ, ПОМИМО ОЧЕРЕДНОЙ РАСОВОЙ ТАКТИКИ, ВЫ НАЙДЕТЕ ПОЛНОЕ ОПИСАНИЕ ВСЕХ ГЕРОЕВ ДУЗЛЬНОГО СЕРВЕРА И РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ИГРЕ НИМИ.



ВИРТУАЛЬНЫЕ МИРЫ

AUTO ASSAULT, PLANETSIDE И ДРУГИЕ

ПОДРОБНОЕ ОСВЕЩЕНИЕ НЕСКОЛЬКИХ ОНЛАЙН-ИГР, ДО СИХ ПОР НЕ РАССМАТРИВАВШИХСЯ В НАШЕМ ЖУРНАЛЕ. НО ТРАДИЦИОННОМУ WORLD OF WARCRAFT ТОЖЕ НАШЛОСЬ МЕСТО.



КРАСНАЯ КНИГА

НИМФЫ

МЫ ПРОДОЛЖАЕМ ОПИСАНИЕ ВНЕШНОСТИ И ПОВАДОК РАЗНООБРАЗНЫХ ЗАГАДОЧНЫХ СУЩЕСТВ. КАК РАЗЛИЧАТЬ ВИДЫ НИМФ И ЧТО ДЕЛАТЬ ПРИ ВСТРЕЧЕ С НИМИ (А ТАКЖЕ В КАКИХ КНИГАХ И ИГРАХ ВОЗМОЖНА ТАКАЯ ВСТРЕЧА) — РАССКАЖЕТ НОВАЯ СТАТЬЯ.



ИГРА НА ВЫСШЕМ УРОВНЕ



кая рутина — работа, работа, работа. Тот же программист не искусством занимается, а изо дня в день клепают однотипные куски кода. Если каждый кусок он будет делать вдохновенно и творчески, то у него очень быстро крыша поедет от чрезмерного напряжения.

Проведем аналогию с архитектурой. Проектируя здание, главный архитектор отчасти совершает акт искусства. А рабочие, которые камни кладут, — они как, тоже творчеством занимаются? Сказать-то вы можете что угодно, но вы у самих рабочих спросите. Они вам ответят — многоэтажным, филигранным до самого горизонта. С играми та же ситуация. Кто-то, безусловно, творит, но основная масса задействованных в создании игры специалистов просто чернорабочие. И с этой позиции создание игр никакое не искусство. И кино, возможно, тоже, хотя там «творческих личностей» задействовано значительно больше, чем при создании любой компьютерной игры.

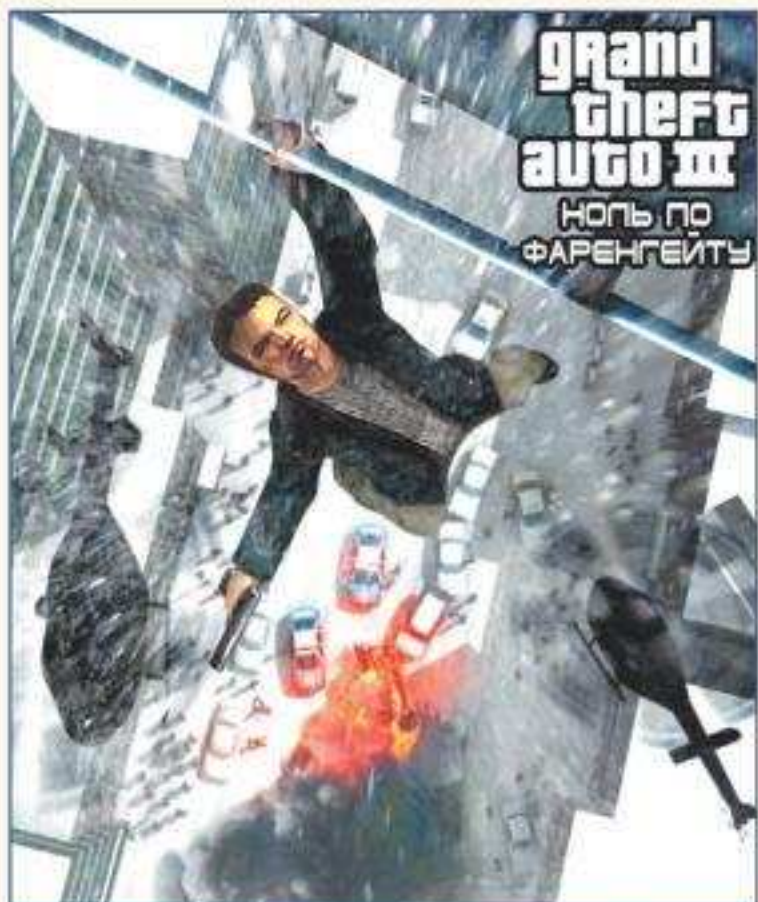
При этом все сказанное — лишь один из способов восприятия. Достаточно чуть-чуть изменить систему координат, и игры получатся ого-го каким искусством. Но это уже вам в качестве домашнего задания.

Кстати, по поводу замечания Светы, что игры не очень-то искусство, поскольку недолговечны. Это вопрос спорный. Сами игры существуют еще слишком недолго, чтобы говорить о возрасте. Тот же DOOM еще очень долго будут помнить. Не столетия, конечно, но с десятков лет уж точно.

ПИСЬМО №1

МЕЖДУ ПРОЧИМ, ВСЕ МЫ ШУТИМ

У меня вот вопрос — не вопрос, предложение — не предложение... Почему нельзя в свои статьи помещать какие-нибудь занятные истории (даже из вашей жизни — уверен, вам есть о чем рассказать), анекдоты... Конечно, я вас не прошу в каждую статью, на каждой странице вставлять эти истории, тогда это будет уже не серьезный журнал об играх, каким является «Игромания», а легкий юмористический журналец с игровым уклоном. Я это прошу сделать, дабы немного разнообразить хороший, несомненно, журнал. Я вот читал другие (пусть простят меня поклонники других изданий), но статьи в них пресные, серые, скучные. Поэтому я выбрал вас!



«GTA 3: Ноль по фаренгейту» — еще один чудо-коллаж от Stazar.



РАССКАЗЫ ЧИТАТЕЛЕЙ



На нашем диске вас ждет постоянная рубрика «Рассказы читателей», где мы публикуем рассказы, повести, стихи и эссе, которые вы присылаете в редакцию. Мы размещаем на DVD любые интересные рассказы, но вероятность публикации заметно увеличивается, если ваше произведение каким-либо образом связано с компьютерной тематикой. А уж если оно посвящено играм, то публикация становится практически неизбежной.

Я имел в виду нечто действительно веселое, забавное, а не рассказ о том, как Старпом (простите, конечно, Алексей, — вы отличный человек) делал оливье. Я за то, чтобы разбавить статьи юмором или чем-то интересным!

С наилучшими, Fors@ge.



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(ТИПА ПОШУТИЛА)

Представляю себе статьи в «Игромании», одобренные специально отобранным юмором и веселыми историями из жизни авторско-редакторского коллектива. Интересно, как бы это могло выглядеть?

Начинается рассказ о какой-нибудь игре, автор делает замечание, что разработчики совершили ряд нестандартных ходов (или, попросту говоря, «жгут»), и тут же, как бы невзначай, вставляет анекдот:

- Простите, а где работает ваш муж?
- В крематории.
- И что он там делает?
- Жжот!

Потом следует описание геймплея, после которого помещается шуточный рассказ о том, как автор прошел игру только на низшем уровне сложности, с кодами и только до третьего уровня, а затем сразу же сел писать статью и даже написал ее, умело провед редактора, сказав, что отыграл все уровни на максимальной сложности, а потом статью опубликовали, и вот теперь мы все вместе как похочем.

В рейтинговой системе, разумеется, тоже нельзя обойтись без шуточек. Например, графике всех игр стабильно ставить оценку неудовлетворительно за то, что картинка на экране не похожа на картинку за окном. Над скриншотами можно поиздеваться, прилепив на место лиц героев игр фотографий мам, пап, внучатых племянников и любимых учительниц из первого класса.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
(В НАТУРЕ ОПРАВДАЛСЯ)

Вставлять в статьи анекдоты и веселые истории никто, разумеется, не будет. Незачем. Если шутка не может быть логично вписана в текст статьи, то это плохая шутка. А если может, то незачем изощряться.

Отдельные же истории присутствуют практически в каждой статье «Игромании». Называется эта штука «отдельный текстовый блок» или «врезка». Именно во врезке обычно размещаются различные интересные, неформатные штучки, приколы, полезная информация. Получается как бы мини-статья в статье.

ПИСЬМО №2

ГОРДОСТЬ ЗА ПРАВОЕ ДЕЛО

У меня есть вопросы к Светлане и Алексею. Как получилось, что вы теперь работаете в «Игромании»? Если бы у меня бы-

ла такая работа, то я был бы рад этому. Вас знают и уважают тысячи людей, я бы гордился своей работой, что я добился успеха. Вы гордитесь этим?

Халиф Дон.



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(ГОРДИЛАСЬ ОТ ДУШИ)

Уважаемый, Халиф Дон, за других отвечать не берусь, а за себя скажу: однозначно горжусь. Практически не мыслю себя без «Игромании», хотя какой-то год назад еще не мыслила себя с «Игроманией» (просто не думала, что буду работать в журнале). Мне кажется, что если человек перестает гордиться работой, которую он выполняет, то самое время начать искать новое место.

Ни деньги, ни престиж не могут компенсировать отсутствие кайфа от рабочего процесса. А гордость для меня — это и есть тот самый фан, о котором столько говорят. Печалит только то, что среди моих знакомых (не из «Игромании») очень много людей, которые на работу ходят, как на каторгу. Просто в свое время они выбрали не тот путь... Искренне надеюсь, что каждый в своей жизни рано или поздно найдет занятие по душе.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
(ГОРДЕЛИВО НАСМЕХАЛСЯ)

Подавляющее большинство людей штаны-то надеть не могут без указки со стороны, не то что найти любимую работу, которой они бы гордились. Так что стоит ли удивляться тому, что основная масса самцов и самок, составляющих в своей совокупности великое и могучее человечество, изнывает на работе, как мухи, влипшие в недра вишневого варенья и осознавшие, что выбраться не суждено.

Аналогия с мухами, кстати, взята не с потолка. Есть мнение, и не только мое, будто любая работа, должность, чин, профессия способны подарить их обладателю самое настоящее счастье. Надо только уметь получать кайф от того, что делаешь именно это дело. То есть, как метко подметил классик, секрет не в рассказе, а в рассказчике.

Но нет! Чаще всего приходится наблюдать иную картину. Человек жует жвачку, ропщет на правительство, негодует на начальство и сладко грезит о том, как бы трудолюбиво он вкалывал на другой работе, которой у него нет, сколько бы фана получал. Но вот судьба сложилась так, что человеку этому удастся получить эту самую работу, о которой он мечтал. И что бы вы думали? Те же пироги. Снова жвачка, нытье, недовольство.

Смею предположить, что дело действительно не в работе, а в подходе к ней. Так сказать, в базовой концепции. Подавляющее большинство людей не осознают своего счастья потому, что это самое счастье существует только в их головах. А в реальности, сколь хороша бы она ни была, счастье для них недостижимо. Так и мыкаются всю жизнь...

Человек же разумный (напомню, это не видовое определение, а подход к жизни) получает удовольствие на любой работе. Потому что концепция у него такая — получать удовольствие от того, что делаешь. Я вот, например, сменил довольно много профессий и на каждой из них кайфовал до треска за ушами.

При этом полностью согласен с теми, кто считает, что у любого человека есть склонность к какому-то роду занятий. Не вопрос, разумеется, есть. И только занимаясь таким вот делом, к которому есть предрасположенность, человек может раскрыть себя на все сто процентов. Но чтобы научиться филигранно вычленять «свои» направления, нужно сначала вымуштровывать себя получать кайф от работы в целом.

А насчет гордости за работу в «Игромании» скажу так. Сам термин «гордость» мне не нравится. Но если определять его через удовольствие от работы, то да, я горжусь тем, что работаю в этом журнале. Равно как гордился всеми своими другими работами.

ПИСЬМО №3

РУССКИЙ ХАРДКОР

Приветствую. Тема невежества не до конца раскрыта, но меня так же беспокоит тема «русского хардкора». Все-таки почему мне и другим русским игрокам хочется чего-то зубодробительного, в крайней степени сложного, а зачастую просто непроходимого. Это что — особенность менталитета или привычка ко всему сверхтрудному, передающаяся по наследству?

Признаюсь, никогда не любил легких путей, однако извращаться ради того, чтобы пройти очередную игру на высшем уровне, мне не всегда хочется — но приходится. Это что, разновидность игромании, присущая только русской молодежи (ну, и более старшему поколению игроков)?

DustDevil, постоянный посетитель форума.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
(ПРОЗНАЛ ИСТИНУ НАСКВОЗЬ)

Одну из причин такого положения вещей мы со Светланой уже однажды озвучивали. Вкратце напомню: в России действительно довольно высока концентрация хардкорных геймеров. Относительно всех игроков в це-

лом, а не по абсолютному числу. Причина, как многим думается, не в некой особой ментальности, высокоразвитости или интеллектуальности геймеров, а в банальной некомпьютеризированности отечества. Класс игроков, которому предстоит стать казуалами, у нас еще просто не вырос. Пройдет время, и хардкорщиков будет значительно меньше (опять же в процентном соотношении).

Но есть и еще одна причина, почему очень многим геймерам (и казуалам, кстати, тоже) хочется сложного, прямо-таки запредельно навороченного геймплея — из-за вечной тяги человека к прогрессу. Проявляется это во всем. От стремления к глобальным свершениям (полет в космос, создание ядерной бомбы) до бытовых мелочей.

Вот, например, выбирает себе человек цифровую фотокамеру. По большому счету, нужна она ему для того, чтобы детишек на природе щелкать да любимого кота Мурзика во время акта приема очередной порции вискаса фотографировать. Никаких наворотов вроде бы не требуется. Тогда почему же подавляющее большинство таких липовых фотографов старается приобрести камеру понавороченней? Чтобы и зум побольше, и мегапикселей погуще, и режимов хоть ухом ешь...

А хочется! Мозгу надо осознавать, что в вещи, который ты владеешь, есть много самых разных функций. Пускай они тебе не нужны, но мысль о том, что они есть, греет душу. И выбираешь позакорыстей, и покупаешь посложней да подороже.

Также и с играми. Будет вся эта сложность и запредельность — играть не станешь. Но пока ее нет, очень хочется, чтобы непременно разработчики такое чудо создали и на блюдецке с голубой каемочкой преподнесли.



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(ИСКРЕННЕ СОБОЛЕЗНОВАЛА)

Признаться честно, я очень редко встречала геймеров, которым было бы просто проходить игры на высшем уровне сложности. Обычно наблюдается совсем другая картина: игрок «пролетает» очередной проект на среднем, а то и вовсе на низшем уровне сложности, а проходить заново на более высоком ему банально не хочется. Действительно, ведь игра формально пройдена, причем пройдена

читайте в номере:



ИДЕАЛЬНЫЙ ФОТОГАРДЕРОБ

АКСЕССУАРЫ
ДЛЯ ФОТОКАМЕР



ДЕШЕВЫЙ ТРЕП

КАК ПЛАТИТЬ МЕНЬШЕ
ЗА МОБИЛЬНЫЕ
ПЕРЕГОВОРЫ



САМАЯ ДЕШЕВАЯ СВЯЗЬ

ИНТЕРНЕТ-ТЕЛЕФОНИЯ
НА СМАРТФОНЕ



КАТАЛОГ

МОБИЛЬНЫХ ТЕЛЕФОНОВ, КПК,
НОУТБУКОВ, СМАРТФОНОВ
и MP3-ПЛЕЕРОВ

тема номера:

ТОРГОВАЛИ – ВЕСЕЛИЛИСЬ...

САГА О КУПЛЕ-ПРОДАЖЕ
МОБИЛЬНЫХ ЖЕЛЕЗЯК
ЧАСТЬ ПЕРВАЯ, ПОКУПАТЕЛЬНАЯ

а также:



НОВИНКИ

- :: SAMSUNG SGH-D900
- :: VOXTEL RX600
- :: LG KG320
- :: NOKIA 5500
- :: ROVERBOOK VOYAGER V700
- :: PANASONIC LUMIX DMC-FZ50
- :: NIKON D80



ЭКСПЕРТИЗА

- :: SAMSUNG SGH-D830
- :: NOKIA N72
- :: SONY ERICSSON K610i
- :: NOKIA 6233
- :: AMTEK ORIGAMI T700
- :: TOSHIBA SATELLITE U200
- :: QTEK ATOM 02

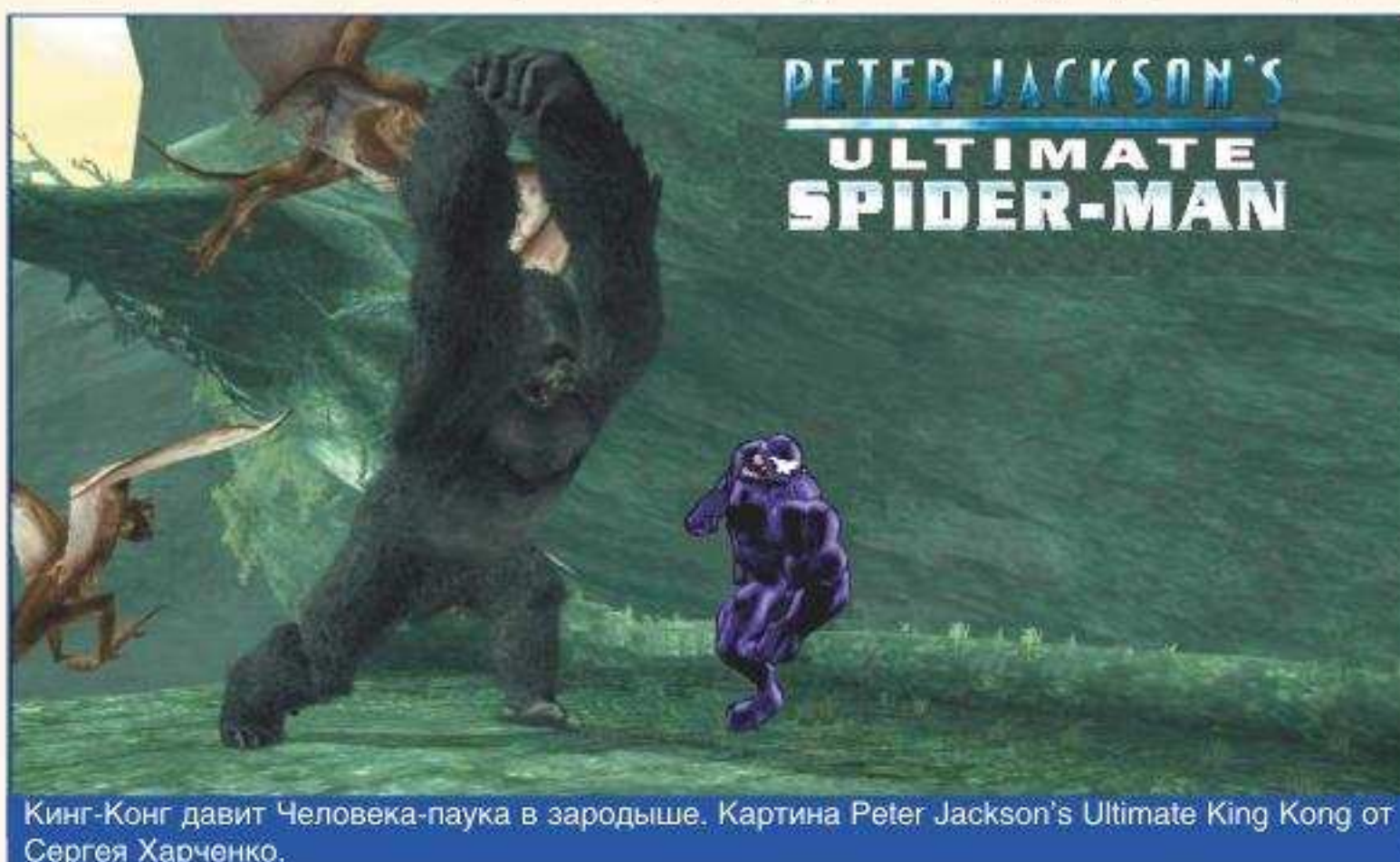


ПРАКТИКА НОМЕРА

- :: ЗАМЕНА ЭКРАНА В КПК
- :: КАРТЫ ГОРОДОВ НА SYMBIAN
- :: ЗАЩИТА WI-FI СЕТЕЙ
- :: СОЗДАЕМ BLUETOOTH-СЕТЬ
- :: ИНТЕРНЕТ НА SYMBIAN UIQ3
- :: ВОССТАНОВЛЕНИЕ ДАННЫХ С FLASH

СОТНИ ПРОГРАММ НА МОБИ-ДИСКЕ

ЖУРНАЛ О ТОМ МОБИЛЬНОМ,
КОТОРЫЙ У ТЕБЯ УЖЕ ЕСТЬ



Кинг-Конг давит Человека-паука в зародыше. Картина Peter Jackson's Ultimate King Kong от Сергея Харченко.



быстро (часто за несколько часов), к чему утратить себя еще раз?

А потом такие геймеры говорят, что игры пошли слишком простые и надо бы накрутить ушки разработчикам, чтобы делали их посложнее. Переводятся такие возгласы очень просто: уберите из своих игр низшие уровни сложности. Кстати, если действительно убрать, эти же самые игроки будут ныть, что им слишком сложно.

Это я все не к тому, что уважаемый DustDevil относится к этой категории игроков (я почти уверена, что он-то как раз из хардкорщиков), а только к тому, что геймеров, которым на самом деле нужна навороченность и сложность, очень немного.

ПИСЬМО №4

МУЗЫКАЛЬНЫЕ СТРАНИЧКИ

Здравствуйте, дорогие Старпом и Светлана! Я большой поклонник вашего журнала. Мне нравится в нем все — от слов редактора до юмора. В «Игромании» вы много чего обсуждаете: игры, книги, настольные игры, фильмы, но почему-то никогда не затрагиваете вопросы музыки. А это тоже немаловажная тема. Так вот что я предлагаю: посвятить хотя бы одну страничку музыке. «Линкин Парку» там, или «Фифти центу», или хотя бы новостям с концертов популярных музыкантов. Вроде бы идея хорошая.

С уважением, AXELP.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
(НЕДОВОЛЬНО КУКСИЛСЯ)

Идея, конечно, хороша, но конкретно для «Игромании» не очень-то подходит. Да, журнал молодежный, охватывает самые разные сферы жизни, которые так или иначе связаны с компьютерными играми. Да, согласны, музыка с играми связана самым непосредственным образом. Да, можно было бы выделить под нее страничку другую. Равно как можно было бы потратить эту драгоценную журнальную площадь на что-то еще (ведь связанного с играми еще так много!).

Не делаем мы этого по одной простой причине: идеальный коктейль имеет строго определенное число ингредиентов. Убери один — будет невкусно. Добавь лишний — тоже захочется сплунуть. На данном этапе, на наш взгляд, «Игромания» состоит из оптимального числа составляющих. Изменения в будущем возможны, более того, они неизбежны, но к ним надо подходить плавно, логично, вдумчиво. Просто так взять и с бухты-барахты воткнуть новую рубрику в журнал нельзя. Ерунда получится.

Но это на уровне базовой концепции. А что касается конкретного предложения — спасибо, подумаем, как можно было бы реализовать эту идею так, чтобы она логично вписалась в нынешнюю «Манию» и чтобы всем было интересно.



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(ОЗАРЯЛА И ПРОЛИВАЛА СВЕТ)

Я даже не совсем поняла, о чем речь: зачем выделять целую рубрику под музыку, если ей и без того отведено очень много места в журнале? Музыка упоминается почти что в каждой рецензии, ей посвящаются отдельные статьи в рубриках Special и «Игрострой» («Форум разработчиков»), на диск постоянно

выкладываются треки из игр. Я полностью согласна с тем, что тема очень интересная, но думаю, что ей уже сейчас уделяется достаточно внимания.

ПИСЬМО №5

КОМПЬЮТЕРНАЯ ЭВОЛЮЦИЯ

Здравствуйте Алексей и Светлана! Я вот тут думал на днях и решил поделиться с вами своими мыслями. Сейчас у многих дома стоит Pentium 4 (в том числе и у меня). Я слышал, на подходе Pentium 5. Со временем и он будет стоять во многих, если не у всех. Еще через несколько лет наверняка появится Pentium 6. Он тоже заменит ранние версии. И так далее. И версии Windows тоже будут меняться, я думаю.

Каждое новое поколение дает людям что-то другое, что-то более совершенное. Человечество пошло техническим путем, а ведь могли развивать, не побоюсь этого слова, магию (многие философы так пишут). Но все-таки техника. В том числе и компьютер. Не может быть такого, что Pentium 4 через лет эдак 300 станет Pentium 20 или 30? А Windows будет каким-нибудь «Windows Jedi: Super Professional»? Будет ли все развиваться дальше? Хотелось бы узнать ваше мнение.

Заранее спасибо, Магистр.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
(РАЗИЛ КОПЬЕМ НАУЧНОСТИ)

Некоторые считают, что эволюция идет по плавной спирали. Откуда взялась эта бредовая идея, никто толком сказать не может. То ли виновата молекула ДНК, которая именно спиральная, а не какая-нибудь в форме ромашки, то ли какой-нибудь ученый когда-то обмолвился, а журналисты подхватили... В общем, появилась красивая метафора, которую все начали использовать, не задумываясь, а так ли оно на самом деле.

Эволюционистика отвечает однозначно — нет, не так. Эволюция развивается по плавной спирали на относительно непродолжительных временных участках. И даже на этих участках закономерности эволюционного процесса куда лучше отражает гиперболическая функция, а вовсе не спираль. В промежутках между плавным развитием эволюция скачкообразна. Некоторые журналисты называют эти скачки «перескакиванием на новый виток», но, простите, спираль в любой своей

точке равномерно наклонена, а скачок — это именно скачок. Он всегда бывает резким.

Приготовьтесь, сейчас будет очень умно, зато не скучно. Скачки эволюции — это изобретение живой материей новых форм взаимодействия со средой. Гротескные примеры. Были одноклеточные организмы, а стали многоклеточные и получили возможность специализироваться на уровне тканей. Были жабы, а стали легкие — рыбки вылезли на сушу и начали ее активно покорять. Или бегали животинки по земле, а тут вырастили крылья и резко освоили воздушное пространство.

С эволюцией человека дело обстоит точно так же. Жил себе, по веткам прыгал, но взял палку, долбанул соседа по башке, уловил суть и сделал орудия труда. Научился использовать огонь и пожег все к чертовой матери. Придумал огнестрельное оружие и пострелял всех врагов. То есть, заметьте, сначала не было возможности делать что-то, а потом, бац, придумал — и возможность появилась.

Практически любая область знаний — это новая форма переделывания среды под себя. При этом очень часто новые знания ставят крест на других областях, которые становятся просто не нужными. Не было компьютеров — считали в столбик и на абаках, уйму времени тратили. Появились ЭВМ — то, на что раньше уходили годы, теперь можно посчитать за секунды.

С развитием компьютеров дела обстоят точно так же. Развиваться будет, но до поры, до времени. Пока не произойдет какого-нибудь нового скачка, не появится знание, которое умело похоронит компьютерную эволюцию или просто направит ее совершенно в другое русло.

Как это будет выглядеть? Ну, например, какие-нибудь имплантаты в мозг, которые позволяют проводить любые операции одним лишь мысленным усилием. Или какой-нибудь зверски умный студень в трехлитровой банке, который будет отвечать на все вопросы, проводить все вычисления и транслировать игры прямо на подкорку. Никто не знает, как оно будет на самом деле, пока это что-то не изобретут. Поэтому давайте просто запасемся терпением и немного подождем.

ПИСЬМО №6

РЕКЛАМНЫЕ КУЩИ

У меня несколько вопросов:

1) Почему в нашей стране нет рекламы по компьютерным играм? Реклама игр для мобильных телефонов есть, а для компью-



Агитационный плакат, присланный Дамиром Ищановым.



Сиамские близнецы из Painkiller от товарища Tony Kulagin.

теров — нет... Ведь не у каждого есть интернет или возможность покупать журналы. На Западе уже давно поняли, что реклама манит многих на продукцию. Может, наши маркетинговые специалисты и PR-щики еще этого не поняли?

2) С другой стороны, что рекламировать? Игры типа LADA Racing Club? Я много лет занимаюсь социологией (по учебе) и не могу понять, почему российские игры идут по наклонной вниз? Наоборот ведь должно быть — игровой рынок должен прогрессировать, а этого пока незаметно.

Заранее спасибо, A@AFr@lex.



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(НАДЕЯЛАСЬ И ВЕРИЛА)

Уважаемый, A@AFr@lex, сначала отвечу на ваш первый вопрос. Реклама компьютерных игр по телевидению у нас в стране бывает. Не на центральных каналах и не на всю Россию, но бывает. Сама несколько раз видела. Но вы совершенно верно подметили, что такой рекламы очень мало, можно сказать, почти нет. Причина, как всегда, банальна: игровая индустрия у нас развита достаточно слабо, так что у издателей просто нет лишних денег на телерекламу.

По поводу вашего второго вопроса: не хороших игр становится меньше, а посредственных больше. Разработчики начинают потихоньку ориентироваться на казуалов, что отчасти хорошо, потому как показывает, что потребителей становится больше. С другой стороны, обидно, что в процентном отношении хороших игр выходит куда меньше, чем раньше.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
(КРАТКО ИЗРЕК)

Готовьтесь к тому, что количество плохих игр будет расти! В геометрической прогрессии.

МЫ В СЕТИ

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Мы продолжаем собирать на наш почтовый ящик информацию о ваших домашних страничках, порталах и сайтах. Прежде чем прислать нам ссылку на вашу нетленку, ознакомьтесь с вот этой вот информацией:

Каждый, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в номере, может смело выслать означенный линк на ящик mail@igromania.ru



Скриншот, который ставит точку на всех артах, связанных с машинами, утопленными в асфальте, из GTA. Автор — Петр Лукин.

igromania.ru с обязательной пометкой в теме письма «Мы в Сети». Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим. В письме крайне желательно привести мини-описание своего сайта.

1. <http://easter-eggs-all.narod.ru> — 200 секретов из 48 игр (в том числе читы, пасхалки и просто приколы).

2. www.gamesims.spb.ru — сайт для поклонников The Sims и The Sims 2. Множество модификаций и обоев.

3. www.nxtg.net.ru — сайт посвящен консолям нового поколения — Xbox 360, PlayStation 3 и Wii, их аппаратной части и, естественно, играм. Ежедневное обновление новостей, форум, статьи, блоги, галереи, раздел Downloads и многое другое.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

И снова номер за плечами, и снова новый впереди... Уф, практически стихами заговорила, пускай и белыми. Когда вы читаете эти строки, мы с Алексеем, скорее всего, уже работаем над следующим выпуском «Почты» (если, конечно, товарищ Старпом успеет вернуться из отпуска, и мне не придется окучивать следующий выпуск рубрики в гордом одиночестве). А это значит, что вам уже сейчас нельзя сидеть сложа руки, а нужно эти руки водрузить на клавиатуру и сочинить для нас какой-нибудь интересный вопрос, ну или хотя бы нарисовать веселую картинку.

Крепко всех обнимаю. До следующей встречи на страницах журнала!

СТАРПОМ МАКАРЕНКOFF

Предположим, из отпуска к началу работы над следующим выпуском «Почты» я в любом случае вернусь. Так что отставить инсинуации! А вот веселых картинок, ненаглядные вы мои читатели, и правда можно присылать побольше. Обратите внимание, уже который номер подряд за вас всех отдувается наш постоянный читатель Stazar. Я начинаю подозревать, что в нем сконцентрирован весь художественный талант нашей аудитории. Надеюсь, что мои подозрения не оправдаются, и вы в самом скором будущем завалите нас шикарными работами на игровые и околоигровые темы.

А теперь — вперед, собирать рюкзак, взваливать его на плечи, и айда в отпуск. Немедленно все бросили и присоединились! ■

ЧИТАЙТЕ В ЖУРНАЛЕ
МИР ФАНТАСТИКИ
В СЕНТЯБРЕ 2006



«МИР ФАНТАСТИКИ» —
ЛУЧШИЙ ФАНТАСТИЧЕСКИЙ
ЖУРНАЛ ЕВРОПЫ 2006!

ESFS Award "Best Magazine"



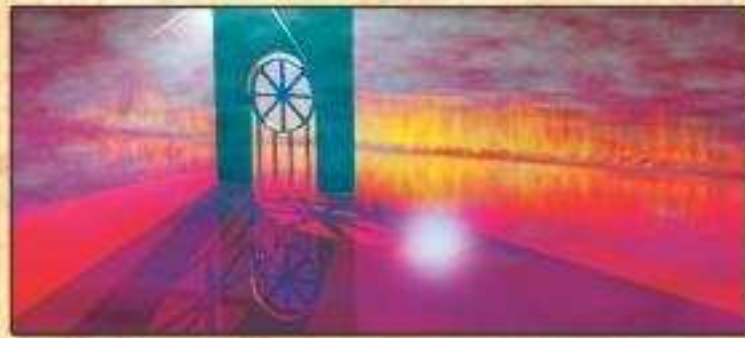
ЗВЕЗДНЫЕ КОРАБЛИ

Топ-10 космических судов
из научной фантастики



АРТЕФАКТЫ

Таинственные предметы
в истории человечества



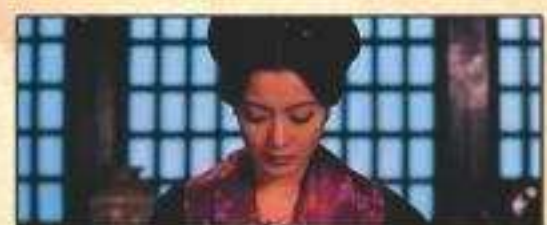
ТЕЛЕПОРТАЦИЯ

Быстрее скорости света

а также интервью с писателем
ЮРИЕМ НИКИТИНЫМ
и художником
ИЛЬЕЙ КОМАРОВЫМ

www.mirf.ru

СМОТРИТЕ НА DVD
«МИРА ФАНТАСТИКИ»



ФИЛЬМ В ЖАНРЕ ВОСТОЧНОГО ФЭНТЕЗИ

**БИШУНМО:
ЛЕТАЮЩИЙ ВОИН**



КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВЫЕ АНЕКДОТЫ

Будущий сайт компании Yahoo! в домене Европейского союза: www.yahoo.eu.



Из диалога в аське:

— Котенка кому? Качественный. Почти не юзанный, два месяца всего. Укомплектованный. Есть шерсть (веселенькой черно-белой окраски), лапы (4 шт.), усы (не считано) и урчальник (встроенный). Сабж обладает функцией мочеиспускания в туалет, лежания на телевизоре, свесив хвост на экран, и неумной жизнерадостностью. Функция питания отлажена просто на диво: с удовольствием жрет даже хлеб и макароны. И все это счастье я отдаю просто так — для хороших людей не жалко!

— Брендовый? Глюков нет? Апгрейдится? Money back? Гарантия? Мышь опознает?



Забрали программиста в армию — на границе служить. Стоит он на посту. Вдруг раздается звук шагов.

— Пароль!

Тишина.

— Пароль!!

Тишина.

Программист снимает с плеча автомат и дает короткую очередь:

— Access denied!



Компания 2C: Программные комплексы для ведения двойной бухгалтерии.



Фирме требуется хакер — желательно со знанием компьютера.



Старый анекдот на новый лад:

— Что такое тугодум?

— Это игра DOOM 2, запущенная на 386-м компьютере.

— Ага, или DOOM 3 практически на любом.



Внимание! Вы изменили положение мыши. Для того чтобы изменения вступили в силу, необходимо перезагрузить компьютер.



Письмо в сервисный центр:

— Эта нутипаумена пробел поломался, чеделать то? Ответ:

— Настоящие программисты не пользуются пробелами.



Окошко в компьютере: «Программа Microsoft не совершила никакой ошибки, но по привычке будет закрыта».

Драйвер мыши (MOUSE.DRV) не найден, использовать другой драйвер (RAT.DRV)?



Погода выполнила недопустимую операцию и завалила Африку снегом...



— Какая разница между программистом в брюках и программистом в юбке?

— Время доступа.



— Почему ваши дети все время ссорятся?

— Конфликт версий.



Каждую секунду, тыкая в клавиши, мы давим насмерть не менее 1000 микробов.



Приложение запущено. Сильно запущено...



Два системщика разговаривают:

— Что это сын на тебя не похож совсем?

— Да я заходил тогда под другим логином.



Русские хакеры покопались в программном обеспечении ракеты «Томагавк». Теперь она называется «Бумеранг».



Программиста спрашивают:

— Как вам удалось так быстро выучить английский язык?

— Да ерунда. Они там почти все слова из C++ взяли.



Разработали новый процессор на женской логике, обрабатывающий четыре логических значения: «Ни да, ни нет», «И да, и нет», «Три раза нет!» и «Нет, и не проси!».



Девушки как компьютеры: ты их грузишь, а они на тебе виснут.



Мальчик прибегает домой после уроков, подходит к папе и говорит:

— Пап, мы сегодня писали сочинение на тему «Как я провел лето», а мне вклеили тройбан. Сам посмотри — за что?

Папа отрывается от монитора, долго всматривается в сочинение и отвечает:

— А ты что хотел? Оффтопик, оверквотинг...



Если бы колбаса продавалась так же, как программное обеспечение, то под прозрачной оберткой у нее было бы следующее соглашение:

1) изготовитель не гарантирует совместимость данного продукта с организмом и не несет никаких последствий за его употребление;

2) потребителю запрещается исследовать содержимое этой колбасы (например, на наличие крысиных хвостов);

3) покупатель может съесть колбасу, но все равно не станет ее владельцем;

4) употребить колбасу может только один человек;

5) покупатель не может продать колбасу кому-либо;

6) производитель не гарантирует, что данный продукт свободен от ошибок (например, от примесей цианистого калия);

7) возможная ответственность за здоровье покупателя не может превысить стоимость колбасы;

8) разрывая обертку, покупатель принимает условия данного соглашения.



Никогда не отвлекайтесь на мелочи.



Встречаются два программиста:

— Я вчера ночью к своей жене подхожу, а она мне: «Access denied».

— Это еще ничего. Моя говорит: «Sharing violation».



Плачет молодая беременная программистка, слезами заливаясь.

Мать:

— Да как ты могла? Да как ты посмела?

Программистка:

— А он обещал стать зарегистрированным пользователем...



Компьютер позволяет решать все те проблемы, которые до изобретения компьютера не существовали.



Приказ министра обороны по русификации сообщений Windows:

Yes — Есть!

No — Никак нет!

OK — Так точно!

Pause — Можно оправиться и закурить.

Stop — Смирно!

Continue — Вольно!

Abort — Расстрелять!

Retry — Кругом!

Ignore — Выполнить любой ценой!

Login — Стой, кто идет?

Password — Предъявите пропуск!

Shutdown — Отбой!

Access denied — Не положено!

Message — Рапорт.

Exception — Нештатная ситуация.

Windows — Амбразура.



— Дорогой, ты кого больше любишь? Меня или эту дурацкую штуку, за которой ты целый день проводишь, сволочь?!

— Ну, киса, как ты можешь сравнивать неодушевленный предмет с КОМПЬЮТЕРОМ!

Бесплатный хостинг хуже бесплатного татаринга.



Жениться — это как получить интернет с неограниченным доступом: долго добиваешься, получаешь и... не знаешь, зачем тебе это было надо.



Совершенство в русском мате достигается при вождении автомобиля и при работе за компьютером.



Интернетчик — это человек, который путем использования дорогого и высокотехнологичного оборудования, а также редких и непростых в настрой-



Игра
Имакун

© 2010
Blood

Сентябрь

4	11	18	25
5	12	19	26
6	13	20	27
7	14	21	28
1	8	15	22
2	9	16	23
3	10	17	24
			29
			30

Русское название: Одиссея капитана Блада • Издатель/Разработчик: 10/Амелия



Disciples

ИГРОВАЯ
МАНИА

Сентябрь

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Издатель: Акелла • Разработчик: .dat

ке программ достигают того, что может прочитать на экране компьютера оскорбления в свой адрес.



Утром программист спрашивает его новая подружка:

- (нежно) Ты на мне женишься?
- (раздраженно) Каждый раз одни и те же вопросы! В FAQ!



Программист — человек, который решает проблему, о которой вы даже не знали, причем таким способом, который вы не понимаете.



- Сколько весит?
- Три метра.



А гаг'чик просто открывался!



Торопить женщину — то же самое, что пытаться ускорить загрузку компьютера. Программа все равно должна выполнить все очевидно необходимые действия и еще много чего такого, что всегда остается сокрытым от вашего понимания.



Сидит программист дома, работает. А жена, чтобы внимание на себя обратить, прическу сделала, платье новое надела, макияж наложила:

- Милый, ну посмотри на меня, неужели ты ничего не замечаешь?
- М-м-м, скины, что ли, поменяла?



Монохромная тельняшка с последовательным двоичным перебором.



Коллекциям рефератов посвящается: IP есть — IQ не надо.



Приходит программист к окулисту. Тот его усаживает напротив таблицы, берет указку:

- Читайте!
- БНОПНЯ... Доктор, у вас что-то не то с кодировкой!



Первая заповедь программиста: не знаешь, что делать, — делай что-нибудь.



Интернет есть лучший способ удовлетворить свое любопытство за деньги твоего работодателя.



— У нас небольшая проблема с вашим сервером... Оппа! Уже большая!



Экономьте электричество! Выключайте Num Lock!



Никогда ICQ не заменит настоящего живого общения по SMS.



Хорошо то, что хорошо качается (главный принцип интернета).



Для тех, кто плохо разбирается в интернете, недавно выпустили книгу «Интернет для чайников». А затем специальную версию для милиционеров: «Интернет для чайников со свистком».



Табличка в отделе компьютерной поддержки: «Теория — это когда вы знаете все, но ничего не работает. Практика — это когда все работает,



Player 1 wins the match!

но никто не знает почему. В этом месте мы совмещаем теорию и практику — ничего не работает, и никто не знает почему!»



Последняя разработка для вашего компьютера — USB-унитаз. Совмещает все достоинства обычного унитаза и быстрый спуск содержимого в интернет.



В ходе вашей работы в нашей компании произошла ошибка. Попробуйте уволиться и устроиться на работу еще раз...



Парень на исповеди кается в том, что много играл в компьютерные игры.

- А не играл ли ты, сын мой, в бесовскую игру под названием Diablo 2?
- Играл, отец мой, каюсь, всю прошел...
- А ну-ка поделись, грешник, последним взйпойнтом в третьем акте!



Наши программисты доказали, что Карлсон — это компьютерный глюк. Он появляется только тогда, когда у Малыша открыты окна.



Приоделись к играм?



Объявление:

«Быстро и качественно:

- отбеливаем зубы;
- удаляем родинки;
- красим волосы;
- меняем пигментацию кожи.

Фирменное оборудование — Adobe Photoshop».



Чисто прибранная квартира — признак неисправного компьютера.



Смерть — это состояние жизни, в котором нельзя отвечать на электронную почту.



Этапы составления программ.

Первый этап работы над составлением программы — шумиха.

Второй — неразбериха.

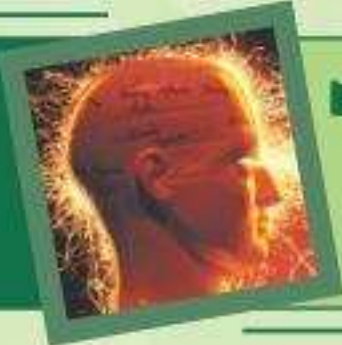
Третий — поиски виновных.

Четвертый — наказание невиновных.

Пятый — награждение непричастных.



Политическая карта Европы. Правильная политическая карта Европы.



ТЕСТ

НОМЕР
73

СЕНТЯБРЬ

То, о чем так долго говорили большевики и редакторы «Игромании», наконец-то свершилось: начиная с этого номера, мы принимаем ответы на конкурсы по SMS. Для всех трех конкурсов номер единый (1121), отличаются лишь префиксы (их надо вводить в самом начале сообщения и только потом, через пробел, вбивать сами ответы). Для «Теста» префикс **test**, для «Скринтурса» — **scr**, для «Фотографической памяти» — **fotos**.

УСЛОВИЯ ТЕСТА

Ровно семь вопросов, к большинству из них дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой **проверенной** информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

Ответы присылайте на **test@igromania.ru** или на почтовый адрес редакции с пометкой «Тест» на конверте, его номером и названием. Остальные подробности смотрите в разделе «Участие в конкурсах».

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика теста. Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

1. Главный герой **Prey** всю игру одержим одной и той же мыслью — спасти свою подружку. А что с ней случится в итоге?

А. За время всех своих путешествий внутри сферы с ней ничего не случится, а в конце Томми ее благополучно спасет.

Б. Она погибнет.

В. Из нее сделают монстра, и Томми придется ее убить.

Г. Из нее сделают монстра, но Томми сумеет ее спасти.

Д. Правильного ответа нет.

2. **Jaws Unleashed** — далеко не единственная игра, посвященная тяжелым будням акулы-людоеда. Кроме нее еще есть:

А. Bloody Waters: Terror from the Deep

Б. Red Shark

В. Shark Tale

Г. Pool Shark

Д. Правильный ответ отсутствует. Что касается Bloody Waters, то она до прилавков так и не добралась — ее отменили.

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

3. Первая игра из серии Micro Machines вышла на приставке NES (Dendy) в 1989 году.

А. Суцкая правда.

Б. Глупости говорите.

4. Градостроительные симуляторы про историю Древнего мира чрезвычайно популярны среди разработчиков. **Glory of the Roman Empire, CivCity: Rome, Cleopatra, Pharaoh, Immortal Cities: Children of the Nile, Caesar 3** — все это они.

А. Фактический факт.

Б. Неправда ваша.

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитаты из популярных игр. Вам нужно угадать, откуда они взяты.

5. *You know, I usually avoid saying this, but... Hellllllp!*

(Знаете, обычно я такое не говорю, но... НА ПОМОЩЬ!)

А. Messiah

Б. Sacrifice

В. MDK

Г. Earthworm Jim

Д. Giants: Citizen Kabuto

6. *This manual just blows my mind — heh, it explains that switches trigger mechanisms. Duh! Puh-leez, who's responsible for this garbage?*

(Мануал к этой игре просто выжигает мне мозг — там объясняются такие очевидные вещи, как переключение рубильников! Интересно, кто автор этой макулатуры?)

А. Psychonauts

Б. Duke Nukem: Manhattan Project

В. Beyond Good & Evil

Г. Abe's Oddysee

Д. Rayman 3: Hoodlum Havoc

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

7. Укажите, какие персонажи состоят в родстве (клоны тоже считаются). Ответы должны выглядеть так: I — А, II — Г и т. д.



ЧТО, КАК И КУДА

Призы: Пять наборов от компании **Revoltec** (<http://revoltec.ru>), включающие в себя все, что нужно для моддинга: светооборудование, IDE- и SATA-шлейфы, решетки для вентиляторов, реобасы etc. Кроме того, у нас есть и поощрительные призы — десять наборов от **Gillette** (пена + гель для бритья).

Куда отправлять:

1) Либо на наш экранированный, незамерзающий и вечноеlektronный ящик **contest@igromania.ru** с темой «Тест №9. Сентябрь».

2) Либо по SMS на короткий номер 1121 с префиксом **test** (т.е. в начале сообщения надо ввести **test**, и только потом, через пробел, должны идти ответы). Стоимость каждого сообщения — 10 центов. В самом сообщении не забудьте оставить пометку «Тест №9. Сентябрь» (можно как-нибудь сократить — это же все-таки SMS).

3) Либо на почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Тест №9. Сентябрь». Остальные подробности ищите в блоке «Участие в конкурсах»!





СКРИНТУРС

НОМЕР

9 Сентябрь

Правила: От вас требуется угадать, из каких игр взяты пронумерованные скриншоты, и прислать нам свои ответы по указанным ниже адресам (полноразмерные версии картинок ищите на диске в разделе **По журналу** —> **Мозговой штурм**). Если писем с правильными ответами будет больше, чем призов, победители будут выбираться случайным образом. Обратите внимание, в «Скринтурсе» не публикуются скриншоты из еще не вышедших игр.

BTC



Призы:

- 1) Три бесшумные мультимедийные клавиатуры **BTC 6301** (www.6301.btc.ru), предоставленные официальным дистрибьютором **BTC** в России — компанией «Си-Трейд» (www.c-trade.ru).
- 2) 10 дисков с локализованной версией **Prey** (русский издатель — фирма **1C**).

Куда отправлять:

- 1) Либо на наш экранированный, незамерзающий и вечноэлектронный ящик maniascreens@igromania.ru с темой «Скринтурс №9. Сентябрь».



- 2) Либо по SMS на короткий номер **1121** с префиксом **scr** (т.е. в начале сообщения надо ввести **scr**, и только потом, через пробел, должны идти ответы). Стоимость каждого сообщения — 10 центов. В самом сообщении не забудьте оставить пометку

«Скринтурс №9. Сентябрь» (можно как-нибудь сократить — это же все-таки SMS).

- 3) Либо на почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Скринтурс №9. Сентябрь». Остальные подробности ищите в блоке «Участие в конкурсах»!



Фотографическая память №9. Сентябрь



Правила: Вам нужно расставить картинки из игры **Prey** в правильном порядке (сначала скрин из первого уровня, затем — из второго, далее — из третьего, ну и так далее) и выслать нам свои ответы. Выглядеть они должны примерно вот так: 2, 3, 1, 5, 4. Полноразмерные версии этих картинок ищите на дисках в разделе **По журналу** —> **Мозговой штурм**.

Призы: 12 фигурок (Domina, Damarus и Gorge) из **Unreal Tournament**, предоставленных интернет-магазином **Superheroes** (www.superheroes.ru).

Куда отправлять:

- 1) Либо на наш экранированный, незамерзающий и вечноэлектронный ящик foto@igromania.ru с темой «Фотографическая память №9. Сентябрь».

- 2) Либо по SMS на короткий номер **1121** с префиксом **fotos**

(т.е. в начале сообщения надо ввести **fotos**, и только потом, через пробел, должны идти ответы). Стоимость каждого сообщения — 10 центов. В самом сообщении не забудьте оставить пометку «Фотопамять №9. Сентябрь» (можно как-нибудь сократить — это же все-таки SMS).

- 3) На почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Фотографическая память №9. Сентябрь». Остальные подробности ищите в блоке «Участие в конкурсах»!

SUPERHEROES



Тест №71. Дело в трех эпизодах

Правильные ответы

- Б (в Half-Life 2: Episode One появилась только одна новая разновидность монстров — зомбайны).
- В (Rise of Nations: Rise of Legends — чистой воды стимпанк).
- А (Брайан Салливан в прошлом работал в Ensemble Studios, где приложил руку к созданию Age of Empires).
- А (в X-Men: The Official Game действительно можно играть сразу за трех персонажей — Wolverine, Nightcrawler и Iceman).
- Д (цитата из Thief: Deadly Shadows)
- Д (цитата из Star Wars: Knights of the Old Republic)
- Уровень назывался Lowlife.

Победители

- Руслан Хамидуллин (Республика Беларусь, г. Слоним)
- Benzopil (benzopil@mail.ru)
- Павел Украинский (Белгород)

Призы

Три MP3-плеера Qumo cute (предоставлены плееры компанией Qumo —



www.qumo.ru) с 512 мегабайтами памяти на борту, функциями FM-радиоприемника, диктофона и даже просмотрщика фотографий. Время работы от аккумулятора — 25 часов.

Скринтурс №7. Июль

Правильные ответы

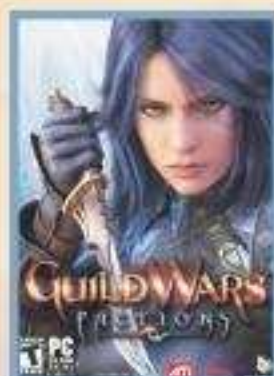
- City Life
- Heroes of Might and Magic 5
- Hitman: Blood Money
- Rise of Nations: Rise of Legends
- Titan Quest
- X-Men: The Official Game
- Rise of Nations
- The Da Vinci Code
- Rome: Total War — Barbarian Invasion

Победители

- Иван Чирин (г. Хабаровск)
- Павел Прохоров (Самарская обл., Сергеевский район, пос. Суходол)
- Илья Янович (xoma92@mail.ru)
- Арсений Кириченко (Республика Казахстан, г. Актау)
- А. Шевченко (г. Краснодар)
- Владимир Молотков (г. Владивосток)
- Дмитрий Москвин (г. Магнитогорск)
- Вячеслав Горюнов (г. Волгоград)
- Юрий Фадеев (г. Красноярск)
- Валентин Одинцов (г. Сочи)

Призы

- 10 боксов с игрой Guild Wars: Factions (россий-



ский издатель — компания «Бука»).

2) 20 наборов с дезодорантами Gillette (каждому победителю по два набора).

Фотографическая память №7. Июль

Правильные ответы (Half-Life 2: Episode One)

- 5, 4, 3, 2, 1.

Победители

- Михаил Бабин (Ставропольский край, г. Невинномысск)
- Илья Привалов (Челябинская область, г. Трехгорный)
- Сергей Лапин (РСО-Алания, г. Моздок)

Призы

NEODRIVE

Веб-камеры (предоставлены компанией Neodrive — www.neodrive.ru) в виде очаровательных желтых собачек. Максимальное разрешение 640*480, интерфейс — USB 1.1.



Рубрику подготовил
Дормидонт Геймплейко

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

«ТЕСТ», «СКРИНТУРС» И «ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ»

Для участия в тесте, «Скринтурсе» и «Фотографической памяти» от вас требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail-письма и указав свой адрес. Далее — подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.

Тест: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа).

«Скринтурс»: 1) The Elder Scrolls V: Lost in Oblivion 2) Call of Cthulhu: Dark Corners of Kremlin 3) The Matrix: Patch for Neo.

«Фотографическая память»: 3, 2, 1, 4, 5.

2. На конверте письма или в теме e-mail-послания **ОБЯЗАТЕЛЬНО ПИШИТЕ НАЗВАНИЕ И НОМЕР КОНКУРСА**, в котором вы участвуете. Если вы участвуете в нескольких конкурсах, присылайте ответы разными письмами на соответствующие электронные ящики. То же касается и бумажных писем. Не экономьте на конвертах, иначе вы сэкономите на своей победе в конкурсе.

Если вы шлете ответы по e-mail, указывайте город, в котором живете.

Если вы шлете ответы по обычной почте, разборчиво пишите свой полный адрес, включая индекс и фамилию-имя-отчество того, кто будет получать приз на почте (если у вас нет паспорта, указывайте фамилию-имя-отчество того, кто смо-

жет получить приз на почте за вас).

3. Присылать письма с ответами можно тремя способами:

а) Либо по электронной почте: CONTEST@IGROMANIA.RU для теста, MANIASCREENS@IGROMANIA.RU для «Скринтурса», FOTO@IGROMANIA.RU для «Фотографической памяти».

б) Либо по SMS на короткий номер 1121. В начале сообщения укажите нужный префикс (test для теста, scr для «Скринтурса», fotos для «Фотопамяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — 10 центов. В самом сообщении не забудьте оставить пометку, в конкурс какого именно номера вы пишете (например, «Фотопамять №9. Сентябрь»).

в) Либо по обычной почте. Адрес редакции: 111524 Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, «Игромания».

4. Ответы и победители афишируются ровно через номер. То есть если конкурс опубликован в «Игромании» №9, ответы на него с 90%-ной вероятностью будут в «Игромании» №11/2006.

5. Исходя из пункта №4, ответы принимаются в течение того месяца, которому журнал «принадлежит». Иными словами, ответы на августовские конкурсы будут приниматься начиная с появления журнала

в продаже и минимум до 00 часов 00 минут 30.09.2006. Точный срок мы не ставим, так как всегда принимаем ответы до последнего момента, пока не беремся за окончательное подведение итогов по конкурсу.

6. В тесте, «Скринтурсе» и «Фотографической памяти» победители выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

7. Если вы живете в Москве или ближнем Подмосковье (Подольск, Королев, Пушкино, Сергиев Посад и так далее), вам предстоит романтическое путешествие в редакцию за призом. Звоните, договаривайтесь и подъезжайте.

Если вы не москвич и не живете в пределах ближнего Подмосковья, приз будет выслан либо по указанному вами на конверте адресу (если письмо было по обычной почте), либо по тому адресу, который вы сообщите по электронной почте в ответ на запрос с ящика winner@igromania.ru.

8. По всем вопросам, касающимся получения призов (приз задерживается, с вами никто не связался и т. д.), обращайтесь на winner@igromania.ru. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на dormi@igromania.ru. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА «ИГРОМАНИЯ»

ОТПРАВЬ КОД МЕЛОДИИ НА НОМЕР 4042

МЕЛОДИИ

КАК ЗАКАЧАТЬ МЕЛОДИЮ

Обязательно замени в коде буквы **1** на цифру модели телефона:
цифра 1 - монофония Nokia, LG, Samsung
цифра 2 - монофония Siemens
цифра 3 - монофония Motorola и др. модели (EMS)
цифра 4 - полифония (для всех моделей)

ОТПРАВЬ КОД КАРТИНКИ НА НОМЕР 4040

КАРТИНКИ

TOP-20	ЗАРУБЕЖНЫЕ ХИТЫ
1805058 X Madonna - Sorry	Busta Rhymes feat. Mariah Carey - I Know What You Want
1805315 X Madonna - Hung Up	Global Deejays - Flashdance... what a feeling
1805360 X Tatu - All About Us	Global Deejays - The sound of San Francisco
1805013 X Pink - Stupid girls	Arash & DJ Alligator - Music is My Language
1805134 X Shakira - Don't Bother	Green Day - Boulevard of broken dreams
1805276 X Братья Грим - Кустурница	Beyonce feat. Jay Z - Crazy In Love
1805026 X Black Eyed Peas - Pump It	Ilena Mitreay - Un Monde Parfait
1805269 X Juanes - La camisa negra	50 cent feat. Olivia - Candy shop
1805127 X Игра слов - Алина Кабаева	R. Kelly - I Believe I Can Fly
1805158 X Sean Paul - We Be Burning	Linkin park & Jay Z - Encore
1806086 X Сергей - Возле дома твоего	K-maro - Sous le ciel de l'ange
1805014 X Звери - До скорой встречи	Global Deejays - Stars on 45
1805277 X Моральный кодекс - 9-я рота	Chemical Brothers - Believe
1805313 X Айдамир Мугу - Черные глаза	Black Eyed Peas - Don't Lie
1805059 X Виа Гра - Обмани, но останься	Tarkan - Gueluemse Kaderine
1805150 X Akon - Belly Dancer (Bananza)	Robbie Williams - Tripping
1805160 X Bob Sinclair - Love Generation	Pussycat Dolls - Don't Cha
1805203 X С.Шуров - Бумер-2 Любовь и Боль	Green Day - American Idiot
1805263 X Блестящие и Arash - Восточные сказки	Craig David - All The Way
1805418 X Юлия Савичева - Если в сердце живет любовь	Alanis Morissette - Crazy
1806069 X Братья Грим - Пчела	Bomfunk MC's - Freestyler
1806101 X 50Cent - In Da Club	Gorillaz - Feel Good Inc.
1806055 X Город 312 - Останусь	Gorillaz - Clint Eastwood
1806061 X Tatu - Friend or foe	Gwen Stefani - Rich girl
1806058 X Gorillaz - El Manana	Arash - Tike tike kardi
1806073 X Москва - Необратимо	Depeche mode - Precious
1806077 X Тутси - Сама по себе	Daddy Yankee - Gasolina
1806078 X Чай вдвоем - 24 часа	K-Maro - Femme Like You
1806105 X Вейолов - Check on It	Gorillaz - Dirty Harry
1806079 X Юлия Савичева - Привет	Eminem - Ass Like That
1806111 X Madonna - Get Together	Arash - Bombay Dreams
1806074 X Непара - Плачь и смейся	Юнона и явь - Я тебя никогда не забуду
1806118 X Дискотека Авария - Она	к/ф Тот самый Мюнхгаузен - Тема Барона
1806053 X Shakira - Hips Don't Lie	к/ф Криминальное чтиво - Главная тема
1806051 X Meck - Thunder in my heart	к/ф 12 стульев - Песня Остана Бендера
1806059 X И.Вдовин feat IAMX - Жест	к/ф Отчаянный - Cancion Del Mariachi
1806070 X Валерий Меладзе - Без суеты	к/ф Карнавал - Позвони мне, позвони
1806107 X Bob Sinclair - World Hold On	к/ф Бой с тенью - King Ring (Тема)
1806038 X Mustafa Sandal - All My Life	к/ф Terminator II: Judgment day
1806062 X Город 312 - Вне зоны доступа	к/ф Чародей - Песня про костюмчик
1806056 X Дима Билан - Never let you go	к/ф Kill Bill 2: Twisted Nerve
1806052 X Pussycat dolls - Stik with you	к/ф Берегись автомобиля. Вальс
1806103 X Anastacia - Pieces Of A Dream	т/с Солдаты - Юность в сапогах
1806064 X Benny Benassi - Who's your Daddy?	к/ф Бой с тенью - Главная тема
1806083 X Bloodhoundgang - Uhn tiss uhn tiss	к/ф Секс в большом городе
1806082 X Britney Spears - And Then We Kissed	к/ф Бандитский Петербург

18087277	18089177	18089187	18088497	18088507	18088457	18088467	18088477	18088387
18088397	18088407	18088417	18088337	18087307	18087317	18087237	18086867	18065227
18065287	18065167	18065177	18065187	18065067	18065077	18064967	18064837	18064697
18064707	18086307	18086237	18085817	18085097	18085147	18085157	18078127	18078137
18078107	18078117	18078067	18075987	18075937	18069537	18070967	18070977	18063537
18087267	18063297	18062487	18061587	18052687	18054857	18055007	18052737	18053877

ОТПРАВЬ КОД ВИДЕОРОЛИКА НА НОМЕР 4042

ВИДЕОРОЛИКИ

18088060	18088080	18088090	18088100	18088110	18088120	18088130	18088140	18088150
18088160	18088170	18088180	18088190	18088200	18088070	18055120	18055160	18055200

ОТПРАВЬ КОД JAVA-ИГРЫ НА НОМЕР 4042

JAVA-ИГРЫ

Incadia Incadia - мир древних Ацтеков. Пять разрозненных уровней, на которых ты должен собирать различные камни. Огромное количество бонусов и призов ждет тебя. 18051570	Ali-Baba And The Scary Dev Наш главный герой Али-Баба - это смелый и хитрый арабский вор. Помоги ему спасти свою невесту из лап страшного Дева. 18052250	Flitzer Расположи к себе зрителей безумными трюками и выходи из них победителем. Помоги им научиться всем футбольным правилам. Шарм и современное футбольное тело - вот твои мощные оружие. 18051640
Nuts Вы должны собирать орехи, разбросанные на игровом поле. Но при этом переключая их только определенным образом, иначе выход из леса окажется закрытым. 18051530	Checkers Обыграй «Одноглазого» красавца Джона в шашки. И тогда он отдаст тебе карту, на которой обозначено место с зарытым кладом. Сыграем? Дерзай! 18051620	Age of Heroes: Армия Мрака На мир надвинулась тьма. Это снова пытается завоевать мир. Помоги некромену Ортега не допустить этого. Возьми в руки. Победи зло. Сражайся! 18052880
Cat in Pingutopia Китти на вертолете отправилась изучать недавно открытую страну - Пингутапию, в которой верному путешественнику предстоит выполнить свою любимую на ледяного. 18053870	Cat: love adventure Игра Квест. История про Кота, который должен встретить свою любимую Китти. В игре много интересных загадок, которые необходимо решить по ходу игры. 18053860	Cat: Coral Beach Вам предстоит помочь очаровательному коту отправиться на прекрасные пляжи тропического моря. Путешествие уже есть, осталось собрать чемодан, но не тут-то было... 18053850

ОТПРАВЬ КОД СУПЕР-ЗВУКА НА НОМЕР 4042

СУПЕРЗВУКИ

1808929	Марш	Добавим немного смеха	18053330	Лев	18052990
1808921	Клавиатура	Мяуканье котенка	1807604	Вой	18053010
1808923	Пук заводной	Ржание лошади	18052960	Ворон	1807603
1808931	Музыкальный	Рычание рыси	18052950	Блестящие совы	1808640
1808933	Англичанки	У-ха-ха-ха	18053340	Блестящие козы	1808914
1808942	Мужской смех	Крик слона	18053000	Дойка коровы	1808943
1808919	Смех мальчика	Перепелка	18052900	Женский оргазм	1808642
1808938	Карианье ворон	Шимпанзе	18052910	Писанский горн	1808653
1808920	Храп со свистом	Попугай	18052970	Объект на радаре	1808655
1808926	Гудок грузовика	Леопард	18052980	Чихающий мужчина	1808645
1808945	Пароходный гудок	Собака	18052940	Доктор Валентино...	1807605

ВНИМАНИЕ! Для загрузки звуковой картинки, полифонии, супер-звука, видеоролика, mp3-реалтона или java-игры нужен подключенный WAP или WAP-GPRS в телефоне и WAP - у оператора. Служба поддержки: т. (495) 739-94-14; e-mail: support@mi.ru. Услуга считается оказанной при отправке любого sms на указанные номера. Стоимость исходящего сообщения на номер 4040: «МТС» - 0,885 USD, «Билайн» - 0,885 USD, «МегаФон» - 26,55 руб.; на номер 4042: «МТС» - 2,24 USD, «Билайн» - 2,35 USD, «МегаФон» - 70,8 руб.; на номер 9966: «Билайн» - 0,177 USD; «МТС» - 0,118 USD; «МегаФон» - 5,31 руб.; звонки на номер 0960 платный, стоимость минуты: «Билайн» - 0,885 USD; «МТС» - 0,885 USD; «МегаФон» - 26,55 руб. Цена с НДС. Входящие sms - бесплатно. WAP/GPRS оплачивается отдельно. Подробная инструкция, список поддерживаемых моделей и подробности о стоимости для абонентов других операторов - на www.mi.ru и war.mi.ru. Услуга предоставляется совместно с ООО «Информ-мобил» (товарный знак jmi.ru). Лицензия Минсвязи РФ № 23639.

Служба знакомств

ЗВОНИ! ПАРОЛЬ 180

0960

или отправь sms Z180 на 9966

ОТПРАВЬ КОД MP3-РЕАЛТОНА НА НОМЕР 4042

MP3-РЕАЛТОНЫ

18052530	Будильник - Дзинь-Дзинь	Смешные звери -
18052510	Будильник - Просыпайся!!!	Самый крутой реалтон... 18057625
18052520	Будильник - Пора вставать!	Дзинь-дзинь, из кармана трубку вынул! 18052430
18052540	Будильник - 9,8,7... Подъем!	Кричалка -
18052790	Печатная машинка - Пись-пись-мо	1,2,3 Зенитушка, дави! 18052420
18052780	Dance mix - эс-эс-эм-эс-эс-эм-эс	Кричалка -
18052830	Рэп - мелодия - Вам прислали s m s!	Крылья круче мясорубки 18052380
18052850	Рэп - Возьми трубу, послушай меня!	Нисакилл, 18052800
18052800	Секси - Нехороший, получи свою сис-ку!	патамушта буквак много! 18052590
18052810	Нажми на кнопку-получишь sms-ок стопку!	С.Шуров -
18052820	Англичанин - Мое почтение, вам сообщение	Бумер-2 Любовь и Боль 18052035
18052860	Рабинович - Я занят, позвоните попозже!!!	Кричалка -
18052720	Бешеный менеджер - Я занят-занят, я всею!	ЦСКА, цель близка! 18052410
18052870	Рабинович - Абоненты! Ваше будущее в трубах!	Айдамир Мугу -
18052500	Будильник - Просыпайся, улыбайся, одевайся!!!	Черные глаза 18053135
18052550	Сержант - Команда "Алло" выполняется бегом!!!	Моральный кодекс -
18052770	Детская считалочка - Кошка сдохла, хвост облез!	9-я рота 18052775
18052750	Говорит насос - Я лопну! Ответь скорее, деточка!	Сирена -
18052710	Переговоры с космосом - Земля-земля, прием-прием!	Рота, подьём!!!! 18052490
18052840	Хип-хоп - Ты чё! Другие вон че, им ниче! А я чё!..	
18052760	Забавные пионеры - Мы смеемся потому что...ха-ха-ха	
18052730	Манерный звонок - Дорогой, поиграй с моими кнопками!	
18052740	Спецназ на задании - Выключай свет и вибрацию! Они на вибрацию лезут!	



ДМИТРИЙ
«АЛЬБЕРТ
АЛИЕН» ХОМАК

ЗАСЛУЖЕННЫЙ
ГИК,
НЕУДАЧНИК
БЕЗ РАБОТЫ
И ЛИЧНОЙ
ЖИЗНИ

HELLO TV

Волею судеб мне в руки попали две игры для Nintendo DS — такие, знаете, из числа очень популярных. Для массовой аудитории, которая на PC и консолях вообще не играет — и не играет потому, что просто не подозревает о существовании компьютерных и консольных игр. Разве что из телевизора. Ну там «игры растлевают наших детей и превращают их в кровавых маньяков с бензопилами вместо рук; вот не далее как вчера один наркоман из гетто огрел другого по голове приставкой, от чего последний скончался в результате многочисленных ножевых ранений».

Это даже не casual gaming, это дальше и выше, где-то за гранью. С играми в привычном понимании этого слова их роднит только то, что запускаются они на игровой консоли. Портативной такой, двухэкранной. Да, на Nintendo DS много хороших, человеческих игр — **Mario Kart DS**, **Sonic Rush**, **Metroid Prime: Hunters**, **Castlevania: Dawn of Sorrow**. Но успех Nintendo DS (а это, между прочим, самая продаваемая консоль нашего времени — то есть где-то за последние десять месяцев) обеспечили вовсе не они. Ну, гики, конечно, покупа-

ют, играют и хвалят: Mario Kart DS так и вообще лучшая портативная игра прошлого года — мнение это взвешенное, объективное, мое.

Лидеры продаж — это **Nintendogs**, **Animal Crossing: Wild World** и (кошмар-то какой!) **Brain Damage Training**. Совершенно разные продукты, но с одной общей чертой: нормальный человек в это играть не станет.

Да, есть люди, которые наслаждаются сюжетными завихрениями **Final Fantasy X**, есть люди, упоенно проходящие очередное переиздание очередного **Metal Gear Solid/Acid/Comic/Another Kojima's Badtrip**, есть, наконец, люди, играющие в «Принца Паркура Персии». Их объединяет одно: они ищут в игре Сюжет, Смысл и вообще Сторителлинг. Что особенно удивительно — находят и нахваляются. Это не вполне игры, но человеку по ту сторону геймпада иногда дают потыкать в кнопки — в редких перерывах между Развитием Сюжета. Кто сказал «телесериал с припадками интерактивности»? Я точно не говорил, потому что чего-чего, а интерактивности как раз нет. Есть краткие упражнения на попадание пальцами в нужные кнопки. Эдакий пасьянс «Косынка» в ритмах Front 242.

Но все-таки игры. Попрыгать дают, или стрелять, или хотя бы фигурки по полю подвигать. С новыми Nintendo-блокбастерами дела обстоят совсем иначе. Основная особенность этих неигр в том, что они идут в режиме реального времени. Нет, ну в MMORPG оно тоже часто реальное, но там это, во-первых, ни на что не влияет, а во-вторых, можно зайти когда хочешь и выйти когда получится. Нет тебя в игре — и не надо. С развлечениями от Nintendo ситуация прямо противоположная — они идут во времени настолько реальном, что в них нельзя играть больше двух часов в день. Как оно в привычном нам мире волшебных игр происходит? Написано «магазин закрыт до восьми утра», значит, надо ждать до восьми утра. Нажать на кнопку «сон здоровый, богатырский, 5 часов 20 минут» и... Ну, или вооружиться сотонин-

ским мочетом и устроить небольшой геноцид местным оркам/троллям/кобольдам (или кто там у них). Решаемая, в общем, проблема. Быстро, надежно и привычно решаемая.

У бешеных японцев нового поколения все немножко не так. Nintendogs: поиграли собачку, погуляли собачку, пописали собачку, собачка устала, собачка хочет спать. И будет, сволочь, спать, что ты с ней ни делай. И кобель будет спать. До вечера. Вечером поиграть собачку, погулять собачку, поддрессировать собачку, получить приз от местного общества электрических собаководов, собачка, вы угадали, хочет спать. Утром собачку погладить, покормить, напоить — а то обидится, испортится характером, перестанет реагировать на команды, и вам не дадут новый собачий шампунь и новый ошейник с бантиком. Реальное время, да. Реальные задачи: выгуливать собачку и бросать ей летающую тарелку. И если собачка спит — она спит. Игра растягивается на долгие-долгие месяцы, ежедневно по паре часов. Раньше мне казалось, что нет на свете более тупого и занудного занятия, чем собирание комплекта доспехов в **Diablo** и игра в **Lineage 2**. Выгуливание ненастоящей собаки и долгие проникновенные с ней разговоры (ведь у Nintendo DS есть еще микрофон)... не, ну это явно круче. Гораздо. Гораздее!

Но это все ерунда. Можно вспомнить тех же тамагочи, можно сказать, что виртуальные животные очень полезны. «Я всегда хотела завести маленького крокодильчика, но мне не разрешили-а-а-а!» В конце концов, эти электрособачки спасают жизнь тысячам щенков и котят и делают миллионы девочек разного возраста немножко счастливее. Пускай.

Есть еще такая вещь, как Animal Crossing, в которую, о ужас, можно играть через интернет. Особенности местного мультиплеера, несомненно, повергнут любого нормального игрока в шок, трепет и благородное безумие. Игра целиком и полностью посвящена вопросам благоустройства территории. Симулятор дворника-садовода с неизлечимой страстью к злостному фэн-шуй. В более-менее реальном времени,



Старая, классическая версия Nintendo DS, ласково прозванная в народе «тудреницей милитариста». Дизайн и вправду излишне классический — так выглядели бытовые приборы в начале 80-х.



Nintendo DS Lite, новая версия консоли. Теперь она напоминает не заблудившийся во времени кусок старинного хайтека, а сверхсовременный iPod. Правда, помимо черного и белого цветов предусмотрены розовый и ярко-синий.



Nintendogs! «Собачки» способны довести честного игрока до умопомрачения — потому что играть тут абсолютно не во что. А девочкам нравятся, девочки сделали Nintendogs самой продаваемой портативной игрой прошлого года.

конечно. Менее — потому, что посаженное дерево вырастает за три дня, а урожай можно собирать каждый день. Но все равно время реальное: если персонаж появляется каждый четверг с одиннадцати до пяти, то ловить его можно только в четверг, между одиннадцатью и пятью. Это если он появляется в четверг, а не в любой день недели кроме воскресенья. В результате на операцию «Артефактный топор желтого металла» (топор нужен для валки лесонасаждений, а не соседей по несчастью) требуется дней десять — если, конечно, все состыкуется. Топор необходимо поменять на гитару, гитару в нужный момент (с семи до одиннадцати вечера — шаббат) следует вручить музыканту, чтобы... не надо, не надо о грустном. И да, топор потом нужно будет получить еще пару раз. И золотую лопату (позволяет выращивать денежные деревья, как у Буратино; шансы на успех чуть выше, чем у цельнодеревянного финансиста, но ненамного) тоже надо получить, поменять, получить... Для чего все это надо? Чтобы благоустроить территорию! За благоустройство территории полагается почетная грамота. Отдельная грамота — за оформление ведомственной квартиры, с мучительным подбором мебели к картинам и ковра к магнитофону.

...Проснуться. Открыть Nintendo DS, разбудить персонажа, полить цветы на всей карте, собрать урожай, сдать оптовику, посадить деревья.

День: пробежаться по карте в поисках понаехавших. Пообщаться, поменять ненужное на ненужное, написать письма с признанием в любви всем соседям. Получить вчерашние письма с признаниями в любви от всех соседей. Обойти соседей, рассказать, что прислал письмо, признаться в любви.

Вечер: допросить соседей на предмет парня, который требует понаехавший. Проверить карту на предмет политости цветов. Выполоть сорняки. Сходить в обсерваторию, нарисовать созвездие, получить сообщение «это созвездие появится на небе через четыре месяца, но мы [Nintendo] напомним и пришлем письмо за двое суток». Пойти наблюдать ночное небо — вдруг промелькнет НЛО? Сбить НЛО, получить статуэтку «Доблестный сбиватель НЛО». Сдать в музей, уложить персонажа в кровать, захлопнуть DS, заснуть.

...Проснуться, открыть DS...

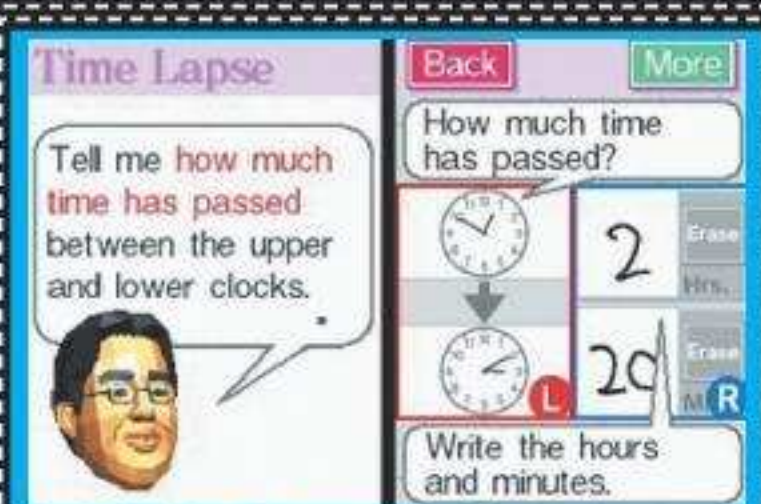
А знаете, зачем этой игре интернет? В гости ходить. На участки других фэн-шуй-огородников.

Нет, я все понимаю: MMORPG создаются для жалких гиков и лузеров без личной жизни, они, MMORPG, убивают мозг и волю к жизни. Но там хотя бы можно файерболлом! двуручным обоюдоуродливым топором! на белом коне в стан ордюков-некроложцев! подводный

бэкстэб! межконтинентальный баллистический грифон!.. А вот это вот размеренное копание ямок под рассаду — это для кого? Как выясняется, для нормальных людей. Миллионов нормальных людей. Раньше играми для тех, кто не играет, считались пасьянсы и охота на беззащитных оленят. Теперь — монотонное ежедневное выкорчевывание пней. Господи, да на этом фоне даже **The Sims**, заунывный гимн обществу потребления чего ни попадя, выглядит динамичной и чрезвычайно интересной игрой с элементами экшена.

Тут надо бы взгромоздиться на постамент пограничнее и произнести что-то вроде «это наше с вами будущее, как-дальше-жить?!», но ничего подобного, это не будущее — это настоящее. Эти произведения не требуют от пользователя ничего, кроме свободного времени и ненавязчивых пассов руками. Ругали телевидение за жвачность, парнокопитность, бездуховность и общую некошерность? Рассказывали о грехопадении Голливуда (продолжающееся, к слову, с самого начала XX века, ну да не суть) и зверином оскале студийного блокбастерного капитализма? Ну вот вам, нате, получите, распишитесь. Чтобы стать популярной среди тех, кто не играет — вообще, в принципе, никогда, — игра должна отбросить... нет, не коньки. Геймплей. То, что делает игру игрой. Почешите пузико. Полейте цветочки. Решите задачку: сколько будет 3+7? Отвечать быстро, смотреть в экран!

Последнее — это нечто под названием **Brain Training** (полностью — **Dr. Kawashima's Brain Training: How Old is Your Brain?**). Решай простенькие арифметические упражнения уровня первого класса средней школы и развивай мозг. Думаете, эта игра предназначена для дошкольников? Нет, вовсе нет. Для перерзлых бухгалтерш и потрепанных менеджеров низшего звена — вот для кого это делалось. Игра постоянно напоминает: держи свой мозг в порядке, я тебе помогу. Помогает, конечно, — вспомнить таблицу умножения. И нет, это не головоломка — те, при всей своей сложности, служат для развлечения. Brain Training не устает напоминать, что мы тут не в игрушки играем, а серьезным делом заняты — мозг развиваем. Арифметикой и говорением вслух. Стоит ли говорить, что игра постоянно сверяется с внутренними часами и не позволяет жертве прогрессивной мозготерапии пользоваться головоломками больше часа в день вне зависимости от показанных результатов? Приходите завтра, а пока работайте. Или за покупками сходите и дом пропылесосьте. Впереди долгие месяцы общения с игрой. Но не все так плохо — игрок может хоть до посинения решать головоломки. Это тоже, говорят, развивает мозг. А решение кроссвордов, по слухам, развивает память и образное мышление. Что, конечно, вранье.



Brain Training. Головоломка. Сравните показания часов и напишите, сколько прошло времени. Сложная операция, требующая предельной концентрации всех рефлексов и навыков игрока. Нормальный человек делает это 15-20 раз за день безо всяких тренажеров.



Вот так выглядит игра Animal Crossing: Wild World. И черт с ней, с графикой, но где же геймплей? Выпалывание сорняков и поливка цветочков с понятием «развлечение» сочетаются слабо.

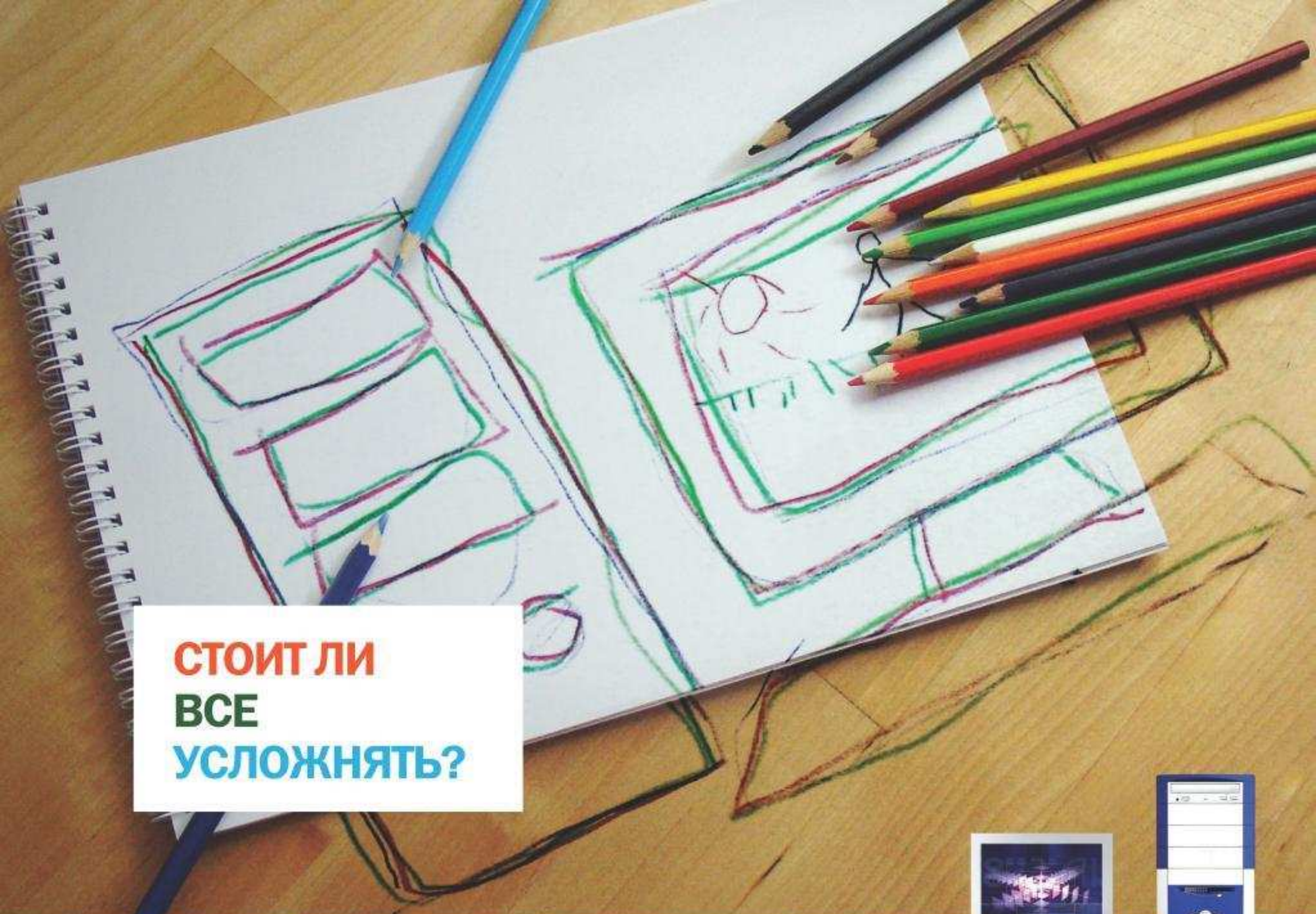
Brain Training отличается от развлекательной программы тем, что требует участия игрока. С этой точки зрения все вышеперечисленное, безусловно, является играми. Но мы как-то привыкли, что цель игры вовсе не в том, чтобы посмотреть все заставки и собрать все призы, а в том, чтобы преодолеть трудности, специально созданные дизайнерами. Новое поколение игр предлагает совершенно иной подход — осмотр достопримечательностей. Разница — как между свободным шатанием по чужому городу с заходом в подвернувшиеся кабаки и ночные клубы и поездкой по тому же городу в автобусе с унылым гидом: «Посмотрите направо, посмотрите налево, а теперь в отель». Проблема в том, что игрок здесь не пассажир, а водитель автобуса, автослесарь и лауреат премии «За безнадежно правильное вождение». Неправильно вести себя здесь просто не дадут. Не положено. Свобода воли в играх — вещь, может, и весьма иллюзорная, но хоть какие-то заблуждения у нас должны оставаться? Новое поколение игр лишает игрока всех и всяческих иллюзий, оставляя лишь тупую монотонную работу по расписанию. Чудесный мир, где собачки не болеют, не взрослеют и не умирают, а сорняк можно выкопать одним нажатием на кнопку. Все довольны, все счастливы. Сбежать от реальности для того, чтобы поливать цветочки в волшебном мире? Ну, а чего такого: идея привычная, понятная, все как в нашем мире, только без неприятностей типа болезней, войн и терактов. Цветочки и пушистики... А игры с насилием в любом случае давно пора запретить — в них и так играют только социально неполноценные типы без проблесков личной жизни.

Ну да, «Нинтендо», японцы, свой-особый-путь, нащупали незанятую нишу и старательно ее заполняют собой. Вот только... Вам сложность **Half-Life 2: Episode One** не кажется несколько... ну, странной, что ли. Недостаточной такой, а? Не кажется? А подвиги **Electronic Arts**, которая умудряется одну и ту же игру переиздавать лет по шесть, а в случае со всяким там спортом — и по двенадцать? Количество одноклеточных шутеров про Вторую мировую (найдите десять отличий между роликками **Medal of Honor: Airborne**, **Brothers in Arms: Hell's Highway** и **Call of Duty 3**)? Ну да, кому передачи про сад-огород, кому — про машинки, кому — про кровь и взрывы. В играх уже накрепко прописалась реклама реальных компаний (с привязкой к месту жительства игрока, динамически меняющаяся от одной игровой сессии к другой), фирма Chrysler выпускает — ну, спонсирует, конечно, — набор машинок для игры... Интересно, скоро ли стены средневековых замков украсят рекламные щиты «Макдоналдса»?

Привет, телевизор. Давно не виделись.

Касса,
машинист,
дежурный
по эскалатору –
справок не дают,
все вопросы
к Яндексу.

www.yandex.ru



**СТОИТ ЛИ
ВСЕ
УСЛОЖНЯТЬ?**

USN GRAND

Производительность, на которую можно положиться. USN Grand на базе двухъядерного процессора Intel® Pentium® D обеспечивает отличное быстродействие в многозадачных средах.



USN Computers

Теперь Ваш ПК способен на большее!

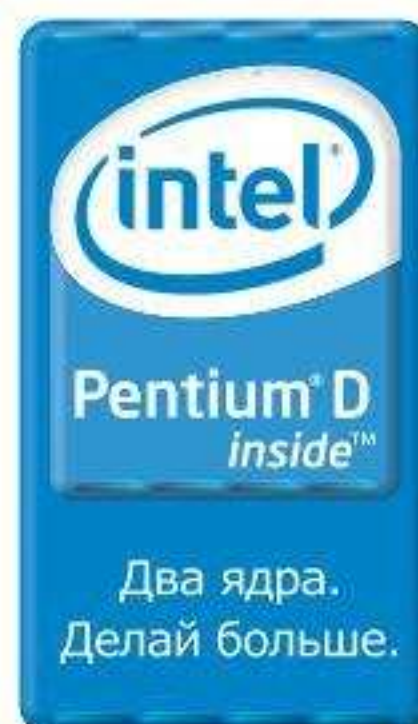
Двухъядерный процессор Intel® Pentium® D, реализованный в компьютере **USN Grand**, предоставляет больше вычислительных ресурсов, поэтому Вы можете наслаждаться и управлять большим количеством цифровых мультимедийных материалов.

Магазин в ВКЦ "Савеловский"
Адрес: Сущевский вал, д.5,
стр.1А, пав.: А-37, С-14, Д-36
Метро: Савеловская

Магазин "На Шаболовке"
Адрес: М. Калужский пер.,
д. 15 стр. 16
Метро: Шаболовская

Магазин в КЦ "Буденовский"
Адрес: пр. Буденного, д.53,
кор.2, стр.2, пав.: К-3, Д-18
Метро: ш. Энтузиастов

Магазин в ТК "Горбушкин Двор"
Адрес: Багратионовский пр-д, д.7
Метро: Багратионовская



www.usn.ru

Intel, логотип Intel, Intel Inside, логотип Intel Inside, являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации Intel и ее подразделений в США и других странах.

ДОЛГОЖДАННОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛУЧШЕЙ ИГРЫ 2004 ГОДА*

В тылу



Реклама



© 2006 ЗАО "1С". Все права защищены.
© 2006 Компания Best Way. Все права защищены.

*По версии Gameland Award 2005

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва ул. Шоссе, 11; 1-й ул. Ватулина, 12а; ул. Новый Арбат, 17; ул. Профсоюзная д. 128, кор. 3; м. Марьина ТК, пав. №19; ул. Люблинская, 4а; Береговая пр., 8/1; ул. М. Бирюкова, вл. 17; Садовая, 24-я ст. Б. Оружен, 19, стр. 2; Ленинградский проспект дом 55/2; Строительная 9; Бол. Якиманка 26. Дом игр и развл. Рязанская ул. 27. Дом книги и Союзинформ; Новослободская ул. 16; 3-ий Давыдовский пер. 2/5 кор. 1; Великий проспект д. 62/1; Руставели, 1; Ломоносовский пр-кт 23; Братиславская ул. 13; Новая Басманная 31 стр. 1; Иван Фрамо 38 кор. 1; Ярославское шоссе д. 54; Павлова д. 26; Мокшанского, 33/1; Олимпийский проспект, 16; Марксистская д. 3 (мал. Пявлята); Новый Арбат 45 кв. 41; Архивская 19; Земляной Вал д. 25/0; Сев. Бульвар ул. Старокачаловская д. 16; Овчинниковская наб. 22/24; Ленинский проспект 88; Знаменский бульвар пр-кт корп. 1106 Б; Космодемьянская шоссе д. 20 стр. 1; Нагорный бульвар д. 4 к. 1; Дорожниковский пр-кт; Ленинский пр-кт 146; Андреевская ул. 26 кор. 1; Мясницкая ул. 17; Матвеевская ул. 20 кор. 1 Александров Красный пер., 10 Астрахань ул. Садовая, 51; ул. Советская, 36; ул. Угличская, 3; ул. Угличская, 3 «Перекресток» Великий Новгород ул. Большая Санкт-Петербургская д. 9/11 Вильнюс ул. Алягулд, 10 «IKEA» и «K»	Владивосток ул. Жигур, 40; ул. Русская, 46 «Планета» Владимир ул. Давыдовская, 10; ул. Давыдовская, 11; ул. Давыдовская, д. 5/1; Октябрьский пр-т, 47 Волгоград пр. Ленина, 2-а Воронеж ул. Героев Сибири, д. 65 А, ТЦ «Армда» пав. А-23; Ленинский пр-т, 190 ТЦ «Галерея»; ул. Коммунальная «Лаборатория Развлечений»; Остужевское шоссе «Лаборатория Развлечений» Геленджик ул. Павлова, 33 «Компакт» Губкин ул. Давыдовского, 113 Дзержинск ул. Гайдара, 51а Днепропетровск пр. Кара Мухом, 90; ул. Московская, 1; пр. Кара Мухом, 46; ул. Харьковская, 2; ул. Боброва, 23; ул. Московская, 3; ул. Ленина, 1-5 Екатеринбург ул. 8 Марта, 62 «Игрострой Мир»; ул. Давыдовская 46 «Титаник»; ул. Раздольная 4 магазин «Салон Тин» Железнодорожный ТЦ «Юпитер», 1 этаж, павильон 44 Жуковский ул. Гагарина, 24; ул. Ладога дом 1, 4 этаж, магазин «Матрица»; ул. Чкалова, 1 Ижевск ул. К. Маркса, 302, м-н «Перекресток» Иркутск Чкалова 19 «РайбытТехника»; Ломова 15 «Фантазия»; Фрунзе 6 «Видео»; Атланова 11 «Богородица Компьютер»; Косовская 2 «CD-M»; Урицкого 13 «Сителит»; Партизанская 1, ТЦ «Навигатор»	Деревянный 25, «ЮрГоблин»; Урицкого 1, «Детский мир» Калининград пл. Победы, 4; торговая сеть «Монитор» Калуга ул. Кирова, 7/47 Кемерово ул. Трудовое, 22 «а»-102 Киров ул. Московская, 11 «Орбис»; ул. К. Маркса, 129; ул. Московская, 12; ул. Пролетарская, 17а; ул. Ворожского, 71 Киев ул. Большая Васильковская, 54 «Славян» Клин ул. Гагарина, 37/1 «Компьютеры и связь» Кострома Красные горы, магазин АС; пл. Октябрьская, 1, универсам «Костромич», 1 этаж, А Лангепас ул. Ленина, 28-а, маг. «Планета» Липецк ул. Ворошилова, 3 «Золотой Диск» Луганск ул. Советская, 88 «Прогноз» Луганск, Приморский край 4 м-н «Адонис» Лысьва ул. Фрунзе, 33 Махачкала ул. М. Виноградского, 67 Миасс пр. Октября, 31 Минск ул. Я. Колоса, 1 Нарьян-Мар ул. Ленина 23 В Невинномысск ул. Мещерякова, 17 Нефтекамск ул. Ленина, 15 Нефтеюганск «Росин», мкр. 2, д. 23	Нижний Новгород ул. Большая Покровская, 74, м-н «Компьютер плюс»; ул. Вахиткина, 7/9, м-н «Оптимейт»; ул. Фрунзенская, 10 отдел «Компьютер плюс»; ул. Масляков, д. 5, салон «Все для бухгалтера» Новокузнецк ул. Металлургов, 1, м-н «ПРИВЕТ» Новосибирск ул. Тополя, 42 «1С:Мультимедиа.Сибирь» Норильск ул. Богдана Хмельницкого, 17; ул. Кирова, 29-4 Одесса ул. Павлова, 32; ул. Рязанцевская, 10 «Антика»; ул. Жуковского, 34 «Компьютерный Дом»; ул. Кирова 120 ТЦ «Антика»; ул. Гастелло, 50 ТЦ «Антика» Омск ул. Красный Путь, 9; Торговый центр, 3 рядовая, 23 место; ул. Копылова, 12; Партизанский рынок; Панкратов-Центр; Кирова, 12 Орел Красная, 1 Оренбург ул. Советская, 40 м-н «КБ» Орск ул. Красноармейская, 64 Павловский-Посад ул. Кирова, 23 Пенза ул. М. Горького 37а магазин «Фристайл»; ул. Московская, 83 ТЦ «Пассаж», 1 этаж, магазин «Тор Озон» Пермь ул. Куйбышева, 38, маг. «Играшки»; ул. Ленина, 54 Магазин «Вектор»; ул. Луначарского, 58; ул. Урицкого, 13, ТД «Владимир»; ул. Борозинцева, 13, универсам «79» Псков ул. Виа Фабрициуса, 10 Пушкино, МО Московский проспект 5	Рига ул. Дзержинская, 14, оф. 502 «AND»; ул. Вайншлях 39, т/д «83»- SA «63»; ул. Кр. Барона 25, SA «63»; ул. Кр. Вандемара, 73; ул. Масляков, 357, т/д «DOLE»- SA «63» Ростов-на-Дону ул. М. Горького, 143, 4-й этаж, Комплекс «Эксперт»; ул. Серафимовская, 53, Магазин «ИГРОПОЛИС»; пр. Ворошиловский, 56 Магазин «ИГРОПОЛИС» Самара Московское шоссе д. 4 стр. 15, ТЦ «Салат»; Московское шоссе, 81А, ТЦ «Парк Аэро»; ул. Стара Завра, 59, стр. 1, ТЦ «Старозавровский»; содина 5; ул. Победы, 131, ТЦ «Таргет»; ТД «Перекресток» (бывший универсам Мичуринский), ул. Мичуринская, 38; станция метро «Гагаринская», вестибюль №2, павильон №14; ул. Ленинградская, 63, магазин «Улыбка»; ул. Георгия Димитрова, 7, ТЦ «Ориент»; пр. Кирова, 48, ТЦ «Юность», цокольный этаж; пр. Ленина, д. 129, ТЦ «Молодиль»; ул. Угличская, 18, ТЦ «Вектор», секция 333 Саранск ул. Пролетарская, 46; ул. Большая Советская 37/3; ул. Советская, 65 Сочи ул. Павлова, 88 «Сармис» Северодвинск ул. Павлова, 11 ТЦ «Дружба» Северорудольск ул. Молодежная, 10 С.-Петербург ул. Садовая, д. 11; Нарский пр-т, 28, «СПб Дом Книжки»; Измайловский пр., 2 мал. «Мираторг»; Канонерский пр., 10/5, компьютерный супермаркет «АККО»; Самая пл., 1, «Компьютерный Мир»; пр. Станке, 77, «Компьютерный Мир»; Московский пр., 68, «Компьютерный Мир»; Левашовский пр., 12; ул. Гонимая, д. 13 «ДискПро»; ул. Марла д. 6 «КЕЙ»; ул. Пушкинская, 12, лит. А, пав. 4-Н «Пай-Проект»; Московский пр., 2; 7-я линия Васильевского острова, д. 40;	Большой пр-т Вас. п-ва, 66; Восстания, 13; Нескый проспект, 35 Старый Оскол мкр. Косовая, 28а; пр. Металлург д. 6, ТЦ «Славян»; мкр. Олимпийский, д. 63, ТЦ «Озон», 0-й этаж. Сургут ул. Ленина, 13; ул. Энгельса, 11, блок 6 «Детер» Тамбов ул. Советская, 148/45, магазин «ВЕРНИСАЖ» Тольятти ул. Революционная, 60, книжный магазин «Мелодия»; Приморский б-р, 22, помещение аптеки «Ильинская» Томск ул. Иркутский тракт д. 80/1; ул. Красноярский 135; ул. Коммуна, 6; ул. Иркутский тракт д. 118/1 Тюмень ул. М. Горького, 44, м-н А, ТДЦ «Гурман», пав. 2025; ул. Республики, 62 Тында ул. Кр. Пресня, 33 Уссурийск ул. Некрасова, 262 Уфа ул. 50-летия Октября, д. 2, универсам «Патриот»; ул. Лесопосадка, 48, ТСК «Октябрь»; ул. Маршала Жукова, стр. 10, блок «Б-лава», 68, ТЦ «СитиСалон»; ул. 50-лет СССР, 47 «Океан»; пр. Октября, 137 Чапеевск «Камелот» ул. Ленина, 62; «Улыбка» ул. Чернышевского, 28а; Чусовой ул. Чкаловского, 8 Элиста ул. Пушкина, 20 Якутск ул. Орджоникидзе, 20, «Матрица» Ярославль ул. Свободы, 1/2, ТЦ «Вектор», 2 этаж Интернет-магазины www.ozon.ru www.bolero.ru
--	--	---	--	---	--

а также в фирменных магазинах Москвы:
Чистый софт: фирма «1С», ул. Селезневская, 21; ТЦ «Булковский двор», пав. А-2 пр. Бульварного, 53, стр. 2; ТЦ «Горбушкин двор», пав. С2-60, Братинковский пр., 7, к. 3; ТЦ «Горбушкин двор», пав. 62-166, Братинковский пр., 7, к. 3; ТЦ «Мериди», Рязанский пр-т 28, ТЦ «Мериди», ул. Милуто-Мален д. 37, ТЦ «Семеновский», пав. Д-08, Семеновская площадь д. 1, ТЦ «Тайм Дом» этаж 2, 24 км МКАД, ТЦ «Черемушки», пав. 26-21 ул. Профсоюзная, 56; ТЦ «Вектор», ул. Профсоюзная 102, стр. 1, пав. 308, ТЦ «Перекресток», ул. Новослободская, д. 144
Ашан: Перечисление МКАД с Селезневского шоссе, Перечисление МКАД с Калужским шоссе
М-Видео: Славянский б-р 13 стр. 1, Давыдовское ул. 12, 30-й км МКАД, Рязанская ул. 22, ул. Генерала Белова 35, Профсоюзная, д. 40, Щелковское шоссе 100, Ленинградское шоссе 16 стр. 2, Пр-кт Мира, 91 корп. 1, Автозаводская д. 11, Чапарский б-р д. 3, корп. 2, Маросейка д. 6/8 с. 1, Сталенинская пер. д. 13/15, Люблинская д. 169, Никольская д. 3/1, Бол. Чернышевская д. 1, Измайловский вал д. 3, Ленинский д. 3
Парити: Волгоградский пр-кт д. 1, Катульская пл. д. 1, Пресненский Вал д. 7, Земельный вал д. 32/34, Мичуринский пр-т д. 45, пр-т Мира д. 118А, Брестская д. 12, Солнечная д. 1, Комсомольский пр-кт 27, Ленинский проспект д. 70/11, Земляной вал 33, Мал. Черкасский пер. 2/5, Дорогомиловская 40, Ленинградский проспект дом 52, Варшавское шоссе 2, Урицкого 1 А, Народного ополчения ул. 22/2
Премьер-Дизайн: «Торговый ряд «Базманный Дворик», ул. Профсоюзная 19, павильон №6», ул. 13-ая Парковая д. 27/4
Формоза: Троицкитинский переулок д. 2, Суворовская д. 7 а, Генерала Белова д. 4, Шаболова д. 61/21, Профсоюзная, д. 98, корп. 1, Академическая д. 57
Цифра: Пл. Воровского 1, Пр-кт Бульварного 53 ТД Буденковский И-5, Кировоградская ул., д. 15, ТЦ «Электронный рай», пав. д. 12а, Тверская 25/9
ТД «Созвездие»: Александровский, Мира пр-кт, 116, Арбат, Старый Арбат ул., 6/2, ГИМ, Красная пл., 3, Вязовки, ул. Вязовская д. 20 А, Давыдовский пр-кт, 33 А, Железнодорожный б-р, 7/11, Котельники, Мичуринский пр-т, 44, Малая, Урицкого ул., 42, Мир, Бибиревская ул., 11, Мир, Дмитровское ул., 43, Мир, Воронцовская ул., 7, Мир, Волгоградский пр., 133, Мир, Профсоюзная ул., 144 (Арбат), Новоулицы, Варшавского пр-кт, 86, стр. 2, Перекресток, Аппельманская ул., 40 А, Рахматов, Кашмарское шоссе, 81, стр. 2, Рахматов, Шереметьевская ул., 80 А, Рахматов, Новоархавский б-р, д. 41, с. 4, Рахматов, Митинская ул., 53, Рахматов, Коммунальная пл., 6, Рахматов, Ярославская ул., 19, Рахматов, Чкалова ул., 13, Таганка, Верхняя Радищевская ул., 22, Теслянская, Люблинская ул., 2, ДМ, Петровка ул., 2, вл. 6, Юнгитер, Новый Арбат ул., 19, стр. 1, Столица, Кустанайская ул., 6, Крокус-Сити, 66 км МКАД, Черемушки, Нахимовский пр-кт, 33/2, СМ - Кадрат, Диск, Ленинский д. 11, Столица Кочневая, АВ-Таганка, Мир Планта,